

ゼビウス「ナスカの地上絵」誕生秘話も!? シューティング特集復刻号!

シュー・ティ・ア・ン・グ・ゲ・ム・サ・イ・ド SP

SHOOTING GAMESIDE

ナムコ・
アーケード
STG特集

ARRANGEMENT

VOL.0



XXVII

©NBGI

ゲーム専門誌
ULTIMATE GAME-LIFE

GAME SIDE
ゲームサイド

で大好評を博した
シュー・ティ・ア・ン・グ・ゲ・ム・サ・イ・ド
が
加筆＆再構成を経て
最新版として復活!!

グラディウスの宇宙
'07改

ダライアスの深層
EXTRA VERSION

シュー・ティ・ア・ン・グ・ゲ・ム・サ・イ・ド
の美学

マイクロマガジン社の本



ゲームになった映画たち 完全版

ジャンクハンター吉田:編著
ISBN978-4-89637-354-7 AB判・256P・2310円(税込)

「ゲームになった映画たち」に100ページの書き下ろしを加えた「完全版」。映画が原作のゲーム360タイトル以上を読み解くシネマゲーム研究読本。ゲームデザイナー須田剛一氏へのインタビューも収録。



放課後、ゲームセンターで～電子の精たちに捧ぐ～

前本進一:著 坂本みねぢ:カバーイラスト
ISBN978-4-89637-351-6 B6判・164P・1260円(税込)

「グラディウス」の起動音楽に心ふるえた早朝のゲームセンター。「グラディウスⅡ」攻略を競うプレイヤーたちに張り詰めていた空気……。大人気「グラディウス編」を含む全11編を収録したゲーム青春小説。



21世紀ファミコン

恋バラ支部長:著 波多野ユウスケ:漫画
ISBN978-4-89637-335-6 B6判・160P・1260円(税込)

ファミプロ・恋バラ支部長が「ファミコンの新しい遊び方」を研究し実践プレイ! 波多野ユウスケの描く4コマ漫画も、大幅加筆修正のうえ、収録!



Famidas LITE ファミコンキャラ&メカ編

ファミダス編集局:編
ISBN978-4-89637-331-8 B6判・192P・700円(税込)

ファミコンに登場した数多くの人気キャラクターと、戦闘機・ロボット・乗り物など、夢あふれるメカの数々を厳選し紹介するキャラクター事典!



Famidas LITE ファミコン裏技編

鷺原盛之:著
ISBN978-4-89637-332-5 B6判・128P・630円(税込)

ファミコンといえば裏技! ブームを巻き起こした裏技の数々を集めました。誰もが試した裏技、思わず笑った裏技を掲載。読めばすぐに実践できます!



ちびミクさん・いち

みなみ:漫画
ISBN978-489637-373-8 A5判・128P・990円(税込)

初音ミクたちを題材にした本編4コマをWEB版から約200本収録! さらに単行本だけの描きおろし漫画も掲載! 新規描きおろしカットも多数! これらすべてをオールカラーで収録。



ピコッピハニエル①

久松ゆのみ:漫画
ISBN978-489637-362-2 A5判・136P・840円(税込)

ちっちゃな薄幸天使「ハニエル」と生粋オタゲーマー姉ちゃん「レイ」のちょっぴり(?)マニアな日常物語。カラーページ、加筆修正、描きおろしエピソードなど加えて、待望の第1巻発売!



れとろげ。①

白川唯一郎:原作 くさなぎゆうぎ:漫画
ISBN978-4-89637-353-0 A5判・136P・840円(税込)

高校一年生・小平あゆみが迷い込んだのは、学園内でも個性的な女子が集まるレトロゲーム部だった!? ゲーム好きな女の子たちの日常を描く、ゆる~い学園ライフ4コマ漫画!



ゲーム屋さんのメイドさん

びわエスパー:漫画
ISBN978-4-89637-318-9 A5判・128P・1000円(税込)

人気Webコミック「ゲーム屋さんのメイドさん」がオールカラーで単行本化。Webでは描ききれなかったストーリーも新規描き下ろしで収録。



P.S.すりーさん

IKa:漫画
ISBN978-4-89637-301-1 A5判・128P・1000円(税込)

大人気ブログ「IKaのマホ釣りNo.1」からウワサの「業界風刺」4コマが単行本化! カラー描き下ろしや水着イラストなど、新要素盛りだくさん!



P.S.すりーさん・に

IKa:漫画
ISBN978-4-89637-334-9 A5判・112P・990円(税込)

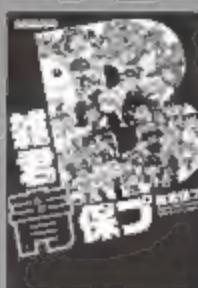
「すりーさんの仲間たち」が前作以上にパワーアップして全員集合! さらに、さらに、マニアックすぎる? 隅の新キャラクターが多數登場!



P.S.すりーさん・さん

IKa:漫画
ISBN978-4-89637-346-2 A5判・112P・990円(税込)

第3巻は「P.S.すりーさん」に加えて、「GAMESIDE」で連載されていた「レゲーさん」、「マンガごっちゃん」連載中の「P.S.すりーさん以前」、新規カラー描き下ろし「P.S.すりーさんCOLOR」を収録。



雑君青保プロ

雑君保プロ:漫画
ISBN978-4-89637-292-2 A5判・304ページ・1680円(税込)

「ゲーメスト」のデビュー作「ゲーセンおわらえ」から、ゲーム4コマ、レビュー漫画、アンソロジーに至るまで、カラー原稿も完全再現した大全集!



雑君赤保プロ

雑君保プロ:漫画
ISBN978-4-89637-293-9 A5判・304ページ・1680円(税込)

「月刊PCエンジン」「じゅげむ」などゲーム誌連載に加え、「キャブテン・ラヴ」を全話完全掲載。商業誌未発表のコミックも多数収録した永久保存版!



そして船は行く 完全版 I

雑君保プロ:漫画
ISBN978-4-89637-325-7 A5判・240P・1200円(税込)

「コミックフラッパー」で大人気を博した、雑君保プロの描く海洋冒険活劇が、描き下ろし原稿を加えた「完全版」となって今よみがえる!



そして船は行く 完全版 II

雑君保プロ:漫画
ISBN978-4-89637-328-8 A5判・232P・1200円(税込)

描き下ろし原稿を加えた「完全版」の第2巻。今回は「ロックマンメガミックス」などで有名な漫画家・有賀ヒトシによる推薦文+帯イラスト付き!



そして船は行く 完全版 III

雑君保プロ:漫画
ISBN978-4-89637-336-3 A5判・232P・1200円(税込)

描き下ろし原稿を加えた「完全版」第3巻は「ワールドヒーローズ」シリーズなどで有名な漫画家・さいとうつかさ先生による推薦文+帯イラスト付き!



そして船は行く 完全版 IV 上

雑君保プロ:漫画
ISBN978-4-89637-345-5 A5判・152P・900円(税込)

「完全版」第4巻は上下巻に分けて刊行。連載時には描かれなかつた真の結末への裏が、ついに完全描き下ろしで開かれる!



SPECIAL
特集

3 シューティングゲームの美学

- 6 シューティング・キャラ サイズ・性能比較
- 8 心に刻まれる美麗な背景
- 10 連射～血と汗なくしてシューティングなし～
- 12 巨大戦艦
- 14 ライトユーザーから見るシューティングゲームの魅力
- 16 武装一発明と進化がもたらしたもの～
- 20 フォーメーション
- 22 家庭用シューティング
- 24 安全地帯
- 26 人類滅亡ゲーの系譜
- 28 ハドソンのファミコン大会



SPECIAL
特集

31 ナムコ・アーケードSTG特集 ARRANGEMENT

- 56 アーケード黄金時代のロケーション
- 58 バーチャルコンソールアーケード開発者インタビュー
- 60 SPECIAL INTERVIEW 川元義徳
- 63 ナムコ フリーマガジンの歴史
- 64 SPECIAL INTERVIEW Mr.ドットマン
- 68 SPECIAL INTERVIEW 遠山茂樹



SPECIAL
特集

73 グラディウスの宇宙 '07改

- 76 CHALLENGER 1985
- 80 パワーアップメーターの発明
- 81 グラディウスの宇宙学
- 84 ビッグコア大百科+α
- 86 グラディウス進化系統図
- 107 A SHOOTING STAR
- 110 UNIVERSE
- 112 『グラディウス』シリーズ年表



SPECIAL
特集

113 ダライアスの深層 EXTRA VERSION

- 116 ダライアス、それは三画面という名のプライド
- 134 音楽家からのメッセージ (ZUNTATA & 小倉久佳音画制作所)
- 136 ダライアス音盤の旅
- 140 『ダライアスバースト』『ダライアスバーストアナザークロニクル』開発者たちの苦闘
- 144 目撃! シルバーホーク+α
- 145 ストーリー系譜&ルート分岐解説
- 150 ダライアス筐体メンテナンス話
- 154 CAPTAIN NEO

本書について

本書は「シューティングゲームサイド」の前身となったゲーム専門誌「GAMESIDE」(2006年8月号～2010年8月号)に掲載された数々の特集の中から、シューティング関連の特集記事を選りすぐり、加筆修正と再編集を加え、掲載しております。

これらの記事は「シューティングゲームサイド」創刊の手がかりとなったもので、現在の本誌の原点でもあります。

「シューティングゲームサイド」創刊以前の特集を掲載していること。そして通常号ではない増刊号的発行である……という理由から、「Vol.0」のナンバーを付けてお届けすることになりました。

今現在に違和感なく読める本に仕上げたいという考え方から、掲載当時にはなかった情報も加筆修正しています。

なお、過去の記事をそのまま再収録しますと、開発中のゲームを取材して書いた記事が、その後発売された製品版と情報がそぐわず矛盾が生じてしまったり、当時そのままのインタビューや寄稿も古びて見えてしまう懸念があります。そういった事情や、または諸般の事情から、再録できなかった記事もあります。ですがその分、新規記事を追加し、カラーページも過去最多で収録しましたので、ぜひご覧ください。

シューティングが好きな人も、かつて夢中になったけれどブランクが空いているという人も。本書が少しでもシューティングを楽しむきっかけになれれば、幸いです。

2010年10月

「シューティング
ゲームサイド」
Vol.1



2010年5月号
「GAMESIDE」Vol.23
ナムコ・
アーケード特集



2009年12月号
「GAMESIDE」Vol.21
ダライアスの深層



2009年6月号
「GAMESIDE」Vol.18
シューティング
ゲーム2D篇 PART I



2007年12月号
「GAMESIDE」Vol.9
グラディウスの宇宙

「GAMESIDE」とは？

全世代対応ゲーム専門誌。ファミコンなどの懐かしの良作ゲームから、最新ゲームに至るまで、新旧あらゆるゲームを、ハードやジャンル問わず遊びつくすコアユーザー向けの誌面構成で支持を集めます。2010年8月号をもって一度休刊するも、同年10月に「シューティングゲームサイド」がスタート。現在、不定期刊行中。



[シューティング ゲームの美学]



2Dシューティングの美学に惚れろ!

往年の名作の再評価や、人気シリーズの特集が定番だった前身誌「GAMESIDE」に、何か新しいゲーム記事の形を、と模索してできたのが、次ページから再録している特集「シューティングゲームの美学」です。当時は「シューティングゲーム2D編PART I」という特集名でしたが、これは「PART II」「3D編」も将来やろうと企画していた名残です。実現前に掲載誌が休刊し、今ご覧になられている本書「シューティングゲームサイド」での再出発に至ります。再編集にあたってゲーム大会も重要な要素と考え、「GAMESIDE Vol.10」に掲載したファミコン時代のゲーム大会の記事も再録しています。

シューティングを総括した特集であれば、表紙はジャンルを代表するゲームにしたい。アーケードであれば社会現象にまでなった『スペースインベーダー』『ゼビウス』が思い浮かびます。ならば家庭用ゲームでは? と思い至ったのが『スター・ソルジャー』でした。1985~86年頃、アーケードが最先端であったシューティングにファミコン独自のタイトルで人気を集め、しかもそのプレイヤー層には小学生が大多数存在したという事実は、ファミコンブームの後押しがあったとはいえ驚愕です。今は小学生の頃からシューティングを遊んでる人って、極めて少ないと 思います。『スター・ソルジャー』は、クリアやハイスコアを目指すと最近のシューティングよりもはるかに難しいのですが「自分にも遊べそう」「次こそはクリアだ!」と思わせられるハードルの低さこそ、成功理由だったのではないかでしょうか。

ゲームサイド Vol.18

2009年6月号
発売日●2009年5月2日
表紙●『スター・ソルジャー』
©HUDSON SOFT



©HUDSON SOFT

ShooTing Game

シューティング ゲームの美学

—伝説的名作の、再始動。

- 『スペースインベーダー エクストリーム』(DS/PSP)
- 『スターソルジャー R』(Wii ウェア)
- 『Galaga Legions』(Xbox LIVE アーケード)
- 『グラディウス ReBirth』(Wii ウェア)
- 『ゼビウス・リザレクション』(PS3『ナムコミュージアム.com』)
- 『R-TYPE DIMENSIONS』(Xbox LIVE アーケード)
- 『スペースインベーダー エクストリーム 2』(DS)

2008年から2009年現在にかけて、70～80年代にシューティングの基礎を築いた名作タイトルが、新解釈によるアレンジを伴い、次々と新作として復活し始めた。

さらに、Xbox 360を中心としたアーケード・シューティングの移植ラッシュも、シューティング・ブレイヤーをにぎわせている。

「終わる」「終わった」と言われ続けながらも、常に新作が登場してきたシューティングだが、DS・PSPのユーザー数の急増、そして据え置き機における在庫リスクのないダウンロード販売の普及、現行ハードのユーザー層の確立が、リリースの土壌となっているようだ。

同時に、ゲームが売れづらくなっている今、確実にユーザーの見えるシューティングが再評価、いや真価が試されようとしているのではないか。

今こそ、シューティング復活の好機！

しかしながら、シューティング未体験者からすると「難しそうだから手を出せない」という人は圧倒的に多い。

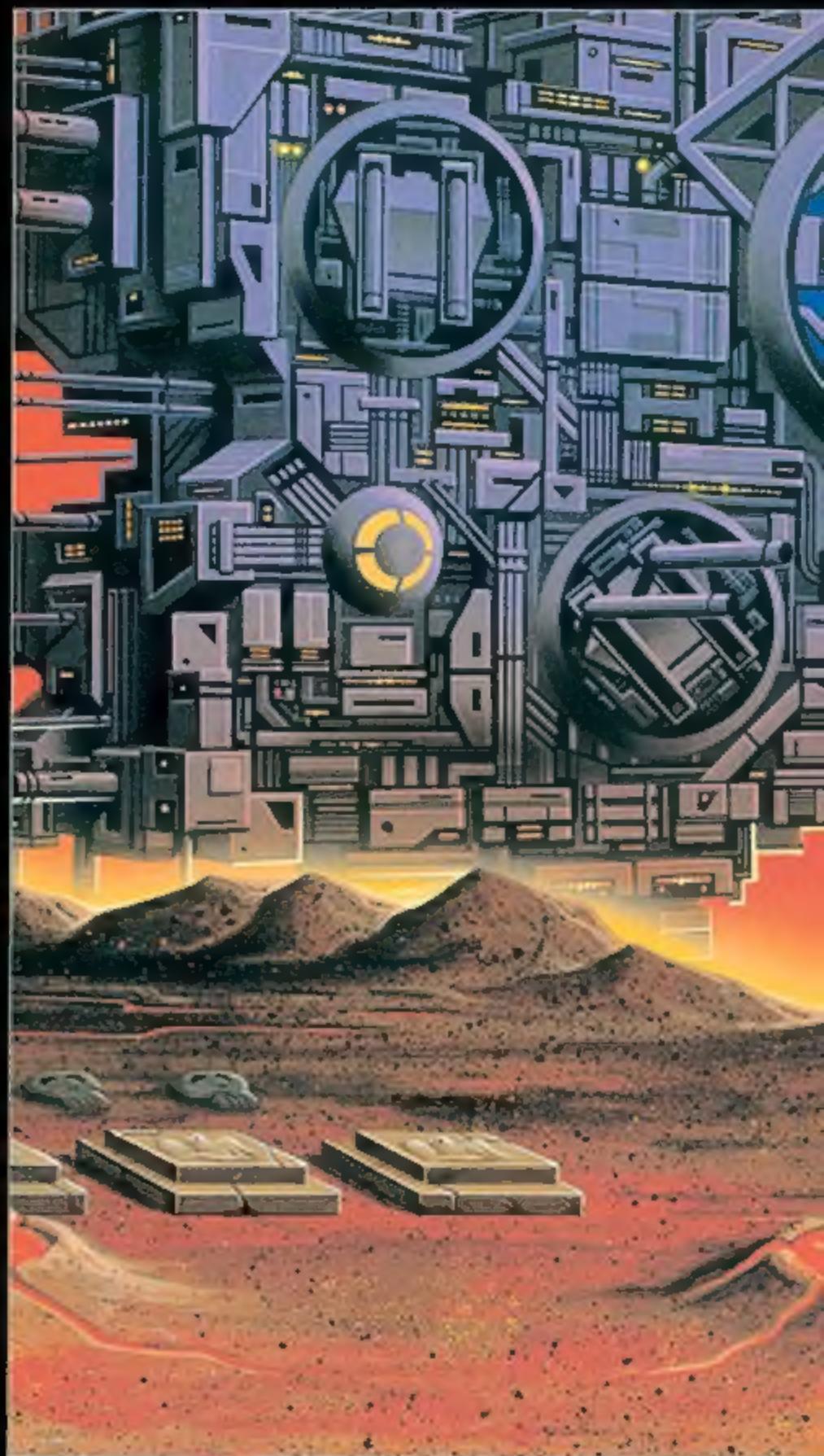
そこで本誌ではより多くの人にシューティングの魅力を知ってもらいたいと考え、本特集を企画した。

人はなぜシューティングに惹かれ、遊び続けるのか。いわば「シューティングの美学」とも言い換えられる原点をテーマに分けて紹介することで、シューティングの魅力を、未体験者にも受け止めていただきたい。

今回の特集にあたり、ファミコンの『スターソルジャー』を、特集の顔として飾らせていただいた。同作は国内のシューティング大会で過去最大の動員数を誇ったタイトル。いわばシューティングを遊ぼうと少年から大人まで、全国のゲームブレイヤーが夢中になった時代の象徴とも言えるからだ。

早速、次ページからシューティングの魅力を振り返っていこう。

Text=山本悠作(編集部)



卷頭特集

1/400 SCALE

シューティング・キャラ サイズ・性能比較

Text=山本悠作(編集部)



相田タダヨ

※彼女に会いたい人は「ラジルギ」を遊ぼう!

よくぞ
調べぬいたで
ごじゃる!!

最新鋭戦闘機、ロボット、ドラゴン、人型兵器、超能力者……。プレイヤーが操作する機体やキャラも、シューティングに欠かせない魅力! でも、実際にはどれくらいの大きさなんだろう? そこで、過去に発表されてきた資料を調べて、設定上のサイズをもとに、1/400スケールで“全長”の大きい順に並べてみた!

※各データは編集部が独自に調査したもの。現在のメーカー公式設定とは異なる可能性があります。ご了承ください。※1フィート=30.48cm

SA-77 SILPHEED

シルフィード
メガ・CD「シルフィード」より



RVA-818 X-LAN

エックス・レイ
「レイフォース」より



SILVER HAWK MODEL 3F-1B

シルバーホーク
「ドライアス」より



アーケード「ラジルギ」©2005 MILE STONE INC. Wii『マイルストーンシューティングコレクション2』に収録／5040円(税込) メガ・CD「シルフィード」©1993 GAMEARTS アーケード「レイフォース」©TAITO CORP. 1993 PS2「エターナルヒッツ タイトーメモリーズ1上巻」に収録／2500円(税込) アーケード「ドライアス」©TAITO CORP. 1986

R-9 ARROW HEAD

アール・ナイン(アロー・ヘッド)
[R-TYPE]より



0m 5m 10m 15m 20m 25m 30m 35m 40m 45m 50m 55m

全長 16.2m 全高 10.8m

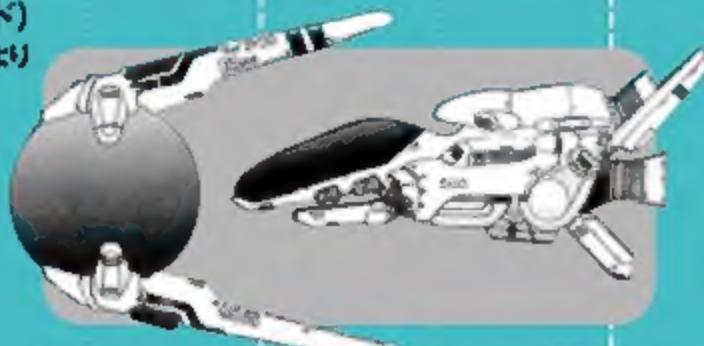
全幅 5.1m 重量 31.0t

動力 ザイオング慣性制御システム

最高速度 208km/sec

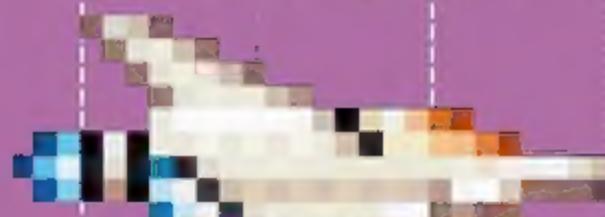
*参考資料: PCエンジンスーパーCD-ROM²

「R-TYPE COMPLETE CD」マニュアル



VIC VIPER MODEL BP 456X

ビックバイパー
[グラディウス]より



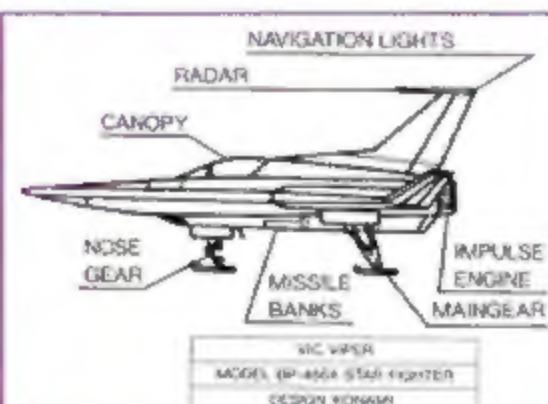
0m 5m 10m 15m 20m 25m 30m 35m 40m 45m 50m 55m

全長 49.5ft(15.08m) 全高 20.0ft(6.09m)

全幅 51.0ft(15.54m) 重量 38t

動力 IMPULSE POWER DRIVE

*参考資料: ファミコン版「グラディウス」マニュアル



SOLVALOU

ソルバルウ
[ゼビウス]より

0m 5m 10m 15m 20m 25m 30m 35m 40m 45m 50m 55m

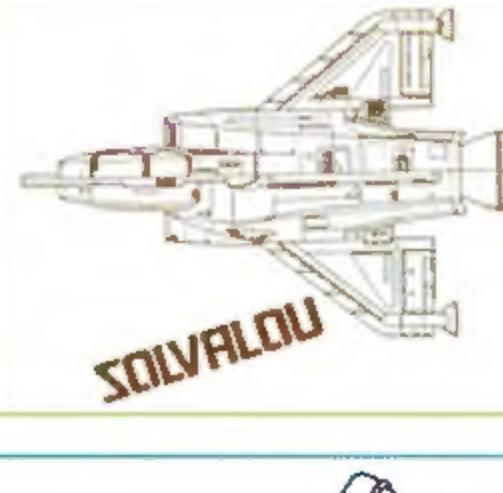
全長 9.8m 全高 3.5m

全幅 6.7m 重量 18.5t

動力 極反応炉によるザグレーヴ慣性制御システム

最高速度 マッハ3.4 大気圏内

*参考資料: MSX「ゼビウス フードラウト伝説」付属ポスター



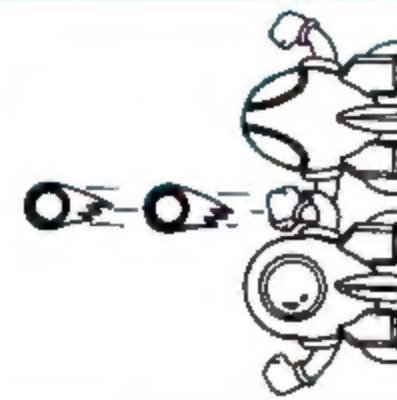
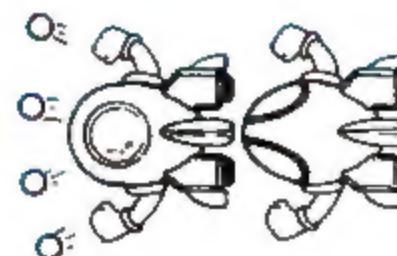
TWINBEE

ツインビー
[ツインビー]より



0m 5m 10m 15m 20m 25m 30m 35m 40m 45m 50m 55m

全長 ? 全高 ? 全幅 ?
(機体の意志により、自由に伸び縮み可)



EXELICA

エグゼリカ

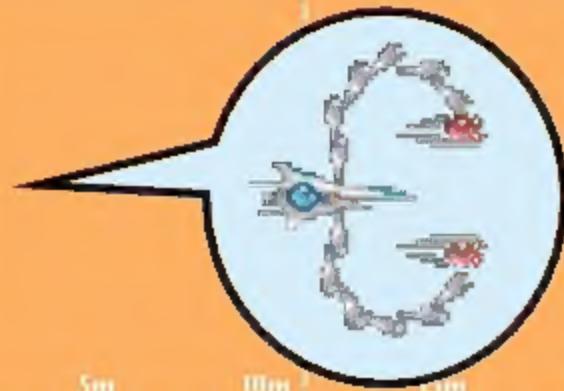
[トリガーハート エグゼリカ]より



0m 5m 10m 15m 20m 25m 30m 35m 40m 45m 50m 55m

身長 159cm(素体のみ) 体重 ???
スリーサイズ B:77 W:54 H:80

*参考資料: ドリームキャスト版「トリガーハート エグゼリカ」限定版同梱ブックレット



X-002 SWORD FISH

X-002 (ソードフィッシュ)
[Xマルチプライ]より

0m 5m 10m 15m 20m 25m 30m 35m 40m 45m 50m 55m

全長・全高・全幅
超ミニサイズ



心に刻まれる美麗な背景

シューティングの美学 その 01



00 ギャラガ

アーケード
パンダイナムコゲームス
1981年

シューティングを語るうえで決して欠かせない「背景」。宇宙、地上、架空の星などなど……。その美麗なグラフィックを楽しむことも面白さのひとつなのだ。

Text=島山欣文(An-EDITOR.)

シューティングの背景は
ゲームの「顔」そのものだ!

シューティングゲームといえば、一番先に何を思い浮かべる人が多いだろうか？ 激しい段幕をかいぐぐるスリルを楽しさと挙げる人もいれば、迫り来る巨大な敵を思い浮かべる人もいるだろう。ただし、これらは普段からゲームを楽しんでいるゲームを好きになつたばかりのいわゆる「マニア」の人たちには、「ルールは簡単そうだけど難しそう」という印象を持つている人も少なくない。それが故、食わず嫌いのままシューティングを敬遠してしまう人もいるだろう。ううん、実にもつたない。なぜなら、シューティングにはほかのジャンルに負けない魅力がたっぷりと盛り込まれているからだ。

特に私が注目してほしいのが「背景」。すなわち、ゲームそのものの見えた目である。

そもそもシューティングゲームの

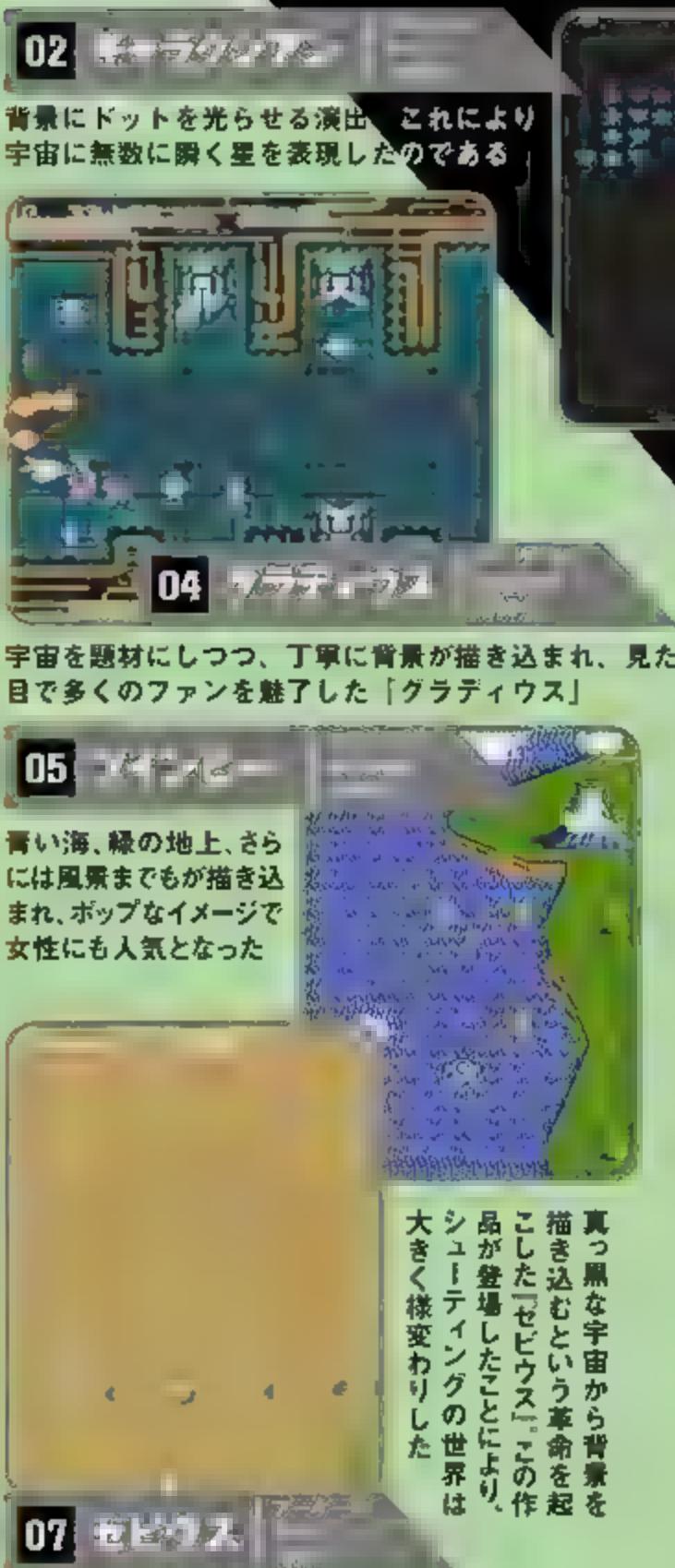
歴史は古く、元祖は1978年の「スペースインベーダー」から始まる。当時はまだモノクロの時代であつたこともあり、背景は真っ黒のままであつた。ただし、これは「宇宙から侵略者を撃墜する」というストーリーで宇宙を現していた、と考えればさほど不自然なことではない。これに続いて大ヒットした「ギャラクシアン」(79年)も背景が真っ黒といふ点で見ると「スペースインベーダー」と大きな差はない。しかし、こちちは背景のドットをチカチカと点滅させ、宇宙に瞬く星を表現し、宇宙の綺麗さを見事に表現したのである。以降も「ムーンクレスター」(80年)や「ギャラガ」(81年)と立て続けにヒット作品が飛び出しが、これらはいずれも背景が黒、すなわち宇宙が舞台の作品であった。そのため、少し年齢が高めのゲームには「シューティングゲーム＝背景が黒」と

だけ多くの作品が宇宙を舞台にしていたことを考えれば、それも無理はない話だ。ところが、ある年代を境に「シューティングゲーム＝宇宙」というイメージが薄くなっていく。その最大の理由は「ゼビウス」(83年)の存在だ。同タイトルは「スペースインベーダー」に次ぐヒットを記録した歴史的なタイトル。アーケードはもちろん、いろいろな機種に移植がそれまでのシューティングと大きく異なるのは、とにかく背景が綺麗に描き込まれていたという点。が綺麗に描き込まれていたという点。美しい緑で表現された森、荒廃した砂漠、青々とした海など、真っ黒な宇宙ではなく、地上を舞台にしたのである。それまでの固定概念をぶち壊したこの強烈なメッセージは、以降のシューティングの世界を一変させた。これまでどちらかといえば硬派な印象を持たれがちなジャンルだったが、「ツインビー」(85年)や「ファンタジーゾーン」(86年)といったポップな背景が描き込まれたタイトルが、誕生するきっかけとなつたのである。

ゲームにおいてファーストインプレッション(第一印象)は特に重要な、である、と私は考えている。見た目

黒か

背景への進化



真っ黒な宇宙から背景を
描き込むという革命を起
こした「ゼビウス」。この作
品が登場したことにより、
シートティングの世界は
大きく様変わりした

00 キャラガ／07 ゼビウス

PS3「PlayStation®Network」「ナムコミュニアムcommu」に収録 配信中／1200円
Wii「パーチャルコンソールアーケード」で配信中／800Wiiポイント
Xbox 360「Xbox LIVEアーケード」で配信中／400MSポイント

01 スペースインベーダー

Wii「パーチャルコンソールアーケード」で配信中／500Wiiポイント

03 ムーンクレスター

PS3/PSP「PlayStation®Network ゲームアーカイブス」「アーケードヒット
ムンクレスター」に収録。配信中／600円 税込

04 グラディウス

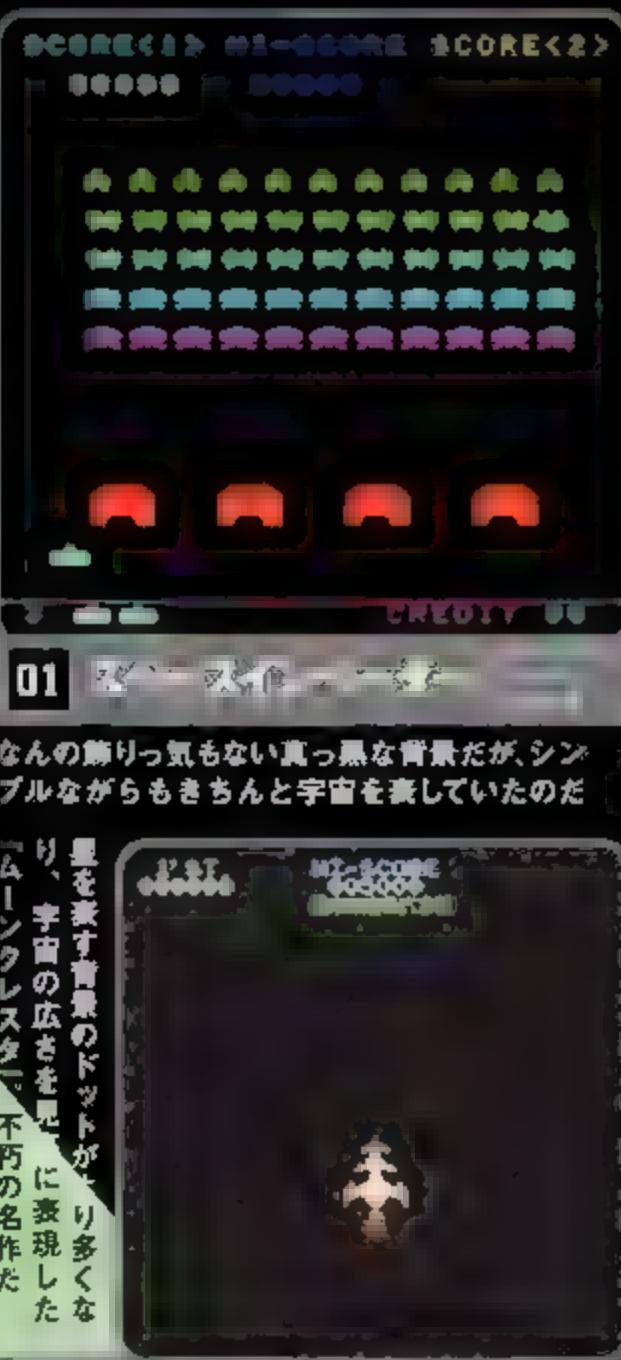
PSP「グラディウスPORTABLE コナミ・ザ・ベスト」に収録／2940円(税込)
DS「コナミアーケードコレクション コナミ殿堂セレクション」に収録／2000円 税込

05 ツインビー

PSP「ツインビーPORTABLE コナミ・ザ・ベスト」に収録／2940円 税込
DS「コナミアーケードコレクション コナミ殿堂セレクション」に収録／2000円 税込

06 ファンタジーゾーン

PS2「SEGA AGES 2500シリーズ Vol.33 ファンタジーゾーン コンプリート
コレクション」に収録／2625円 税込



01

なんの飾りっ気もない真っ黒な背景だが、シンプルながらもきちんと宇宙を表していたのだ

03

星を表す背景のドットが多すぎた

06

背景はパステルカラーで彩られ、敵の方はもちろんのこと、ステージを表す背景にそれぞれ特徴があつた作品である

が綺麗だな、面白そだなと感じれば、そのゲームに触れようという気になるからだ。そういう点では、シュー・ティングゲームの背景はゲームの「顔」という役割を担っていると思う。真っ黒な背景、地上の風景が描かれた背景、ポップな背景などなど。。。どれもシュー・ティングゲームの「顔」として味わいのあるものばかりだ。幸いなことに、シュー・ティングというジャンルは小難しいルールはいらない。ならば自分好みの「顔」でシュー・ティングを選び、遊んでみてはいかがだろうか？



00 ターナル

シュー・ティングゲームの歴史には【大連射時代】とも言うべき黄金期があった。21世紀には完全に死滅した【連射】という文化とその熱氣。そこにシュー・ティングの神髄がある。

Text 藤井ファール(武藏野プロ)

連射／シュー・ティングなし／

指も折れよと撃ち抜く闘志 それが俺らのゲーム魂

みなさん、連射してますか？」「しないですね、そうですよね。だからダメなんだ。

ボタン押しつ放しでデレデレしつとショットが洪水のように出る。あるいはビームがズビーっと出る。あいんだ。この手で、敵を撃ちたいんだよ。この気持ち、わかるかな？

「スペースインベーダー」は砲台の放つ弾は単発で、しっかりと狙いを定めて敵を撃つゲームだつた。「ギャラガ」は2連射で、空撃ちしないようにリズムを合わせて編隊を撃つゲームだつた。この頃はまだ連射力というのは重要な要素ではなく、アーケードのテーブル筐体もボタンが筐体側面に垂直についていて、親指でボタンを押すスタイルだつた。

連射をプレイヤーが技術として意識し始めたのは1983年、「ゼビウス」のバキュラを256発撃てば壊

せる疑惑（実際は不可能）。1984年、連射をゲーム性の中核に据えた「スターフォース」の出現あたりから筐体も操作性向上からレバーとボタンが現在と同じ上向きに取り付けられ、ボタンの押しやすさが配慮された。これにより、ボタンをいかに速く、かつ継続的に連打できるかという技術をプレイヤーが磨いていくことになる。それがゲームの攻略、ハイスコア狙いに不可欠だったからだ。

これによつて発明されたのが手首から先を小刻みにけいれんさせてその振動でボタンを連打する「けいれん撃ち」、人差し指と中指で交互にボタンをたたいて連打する「ピアノ撃ち」、そしてボタンの上をツメで左右にこすることで連打する「こすり（削り）撃ち」の3種類だ。シュー・ティングの最上級者は疲労の少ない「こすり撃ち」で、中級者以下は「けいれん撃ち」と「ピアノ撃ち」を併用して、使う筋肉の疲労を分散させて長時間プレイに対応していた。「こ

すり撃ち」習得はゲーマーのあこがれだつたが、出っ張りの高いボタンと相性が悪く、爪と筐体を傷めるのを使える場が限られていた。

また、連射技術とはボタンを速く押せばいいわけではなく、連射を維持しつつ的確な自機の操作もできなければいけない複合技術である。

さらに敵の出現パターンやボーナス獲得方法も把握する必要がある。要求されるスキルの多さ、その難解さを身につけていくことがシュー・ティングゲームの面白さ、奥深さだつたのである。当然、ハイスコアアタックも激烈に熱い。頂点を目指すハイスクアラーのみならず、自分がどのレベルにあるのかを知り、己を高めていく。それは戦いだ。シュー・ティングゲームとはあらゆる意味で戦いだつた。ゲームと戦い、己と戦い、全国のゲーマーと戦う。ゲームは遊び、楽しみであると同時に全身全霊をかけた真剣勝負でもあつた。

だからこそ全国のゲーマーは右腕を振るい、ツメを削り、指がひん曲がるほどに撃ちまくつた。それはアミコンでも同じだ。どれだけの子どもがボタンをバカにして交換パツでコントローラを修理したか。ヨリよい連射環境を求め、高額な「アスキーステイック」や高橋名人が使



バキュラに256発のザッパーを撃ち込むと破壊できる、という噂を確かめる行為は誰もがやってみたはず



ある程度の連射力は必要だが、重要なのはタイミングと一定リズムで撃つこと。連射時代の作品だ



ハイポイントエリアではスコアのために通常エリア以上に連射したくなる。涌き上がる衝動を抑えるな！



秒間8発の連射が最低限でも必要とされたボーナスエネミー、ラリオスの撃破。高橋名人と並ぶ大連射時代の象徴だ

破壊の手応え 殺意の証明

00 スターソルジャー

Wii「バーチャルコンソール」で配信中／500Wiiポイント

01 キャラガ

Wii「バーチャルコンソール」で配信中／500Wiiポイント

02 ゼビウス

Wii「バーチャルコンソール」で配信中／500Wiiポイント

03 スターフォース

Wii「バーチャルコンソールアーケード」で配信中／500Wiiポイント

04 エグゼドエグゼス

Wii「バーチャルコンソールアーケード」で配信中／800Wiiポイント

うハドソンスタイルを買つたか。
俺らは血を流し、汗水を垂らして
弾を撃つた。それがシューティング
ゲームをプレイするということとイ
コールだつた。だが、そんな輝かし
い黄金時代は連射装置という便利な
道具の登場であっけなく幕を閉じた。
手で打つ必要はない。機械に撃た
せたほうが速いし疲れない。ボタン
も傷つけないですむし、連射が苦手
な人も楽しめるんじゃないかな。
何を？
弾を撃つからシューティング。撃
たなきや面白さなんてわからない。
いいから撃て！ 撃てばわかるさ！



00 トライアール

敵であれ味方であれ、巨大戦艦は少年にとって永遠のロマンである。巨大な威圧感と小さな自機の対比は、大軍に立ち向かう絶体絶命の戦いとその壮絶さを物語っていた。

Text 山本悠作(編集部)

デカキヤラ(死語)という甘美な響き

敵の巨大な戦艦を小さな最新鋭機が落とす! 映画からアニメに至るまで、あらゆるSFに描かれてきた心燃えたぎるシチュエーションは、古くは「スペースインベーダー」(78年)のUFOとして僕らの目の前に現れた。インベーダーの群れの合間に狙つて撃ち落とすボーナスキャラ。ドット絵で見ればインベーダーの2倍程度の大きさだったけれど、それ以上の存在観で、僕らは侵略者を連れてくる巨大なUFOを脳内に想像していたハズだ。

そんな想像でしかなかつた巨大な姿が眼前に現れたのが、「ゼビウス」(83年)の空中要塞アンドア・ジェネシス。BGMが途切れ、不気味な重低音とともに画面の3分の1はあるかと思われる巨体が姿を現す。赤く光る核を狙い撃ち、機能を停止させながら、核の不気味な赤黒い輝きは未知の科学とエネルギーを連想

させた。登場時に鳴る重低音も動力の音なのか巨体が揺るがす地鳴りなのか。空想は加速する。

以降、巨大戦艦はシュー・ティングの作品」とに名物キャラを生み出す。

16連射でおなじみ、高橋名人ブームを作り上げた「スターソルジャー」(86年)は画面の半分以上を覆うビッグスター・ブレインが登場。こいつが長期戦になると強そうな巨体に似合うワズワズワードで逃げるのだ。画面には「BRAIN ESCAPED」の文字。逃げるというより自機がはるか後方にワープで飛ばされたようにも見えるのだが、宿敵を追い詰めようとしたが逃げられるという物言わぬ演出に起き起つて「ちくしょう逃げられた!」という感情はきっとバイロットの感情とも重なる。

「スペースハリアー」(85年)と「ファンタジーゾーン」(86年)の最終面では巨大な敵が立て続けに襲い来るシーンが登場。「グラディウス」ではMSX版「2」以降、大型艦との連戦シーンが通称「ボスラッシュ」としてシリーズ恒例となつた。

巨大戦艦は敵だけではない。「鋼鉄帝国」(92年)では自機は母艦から発進するのですが、ゲーム終盤では敵の奇襲を受けて母艦が撃沈、自機が帰

多かったのではないだろうか。余談だがシーラカンスの現存種が新発見された97年にシリーズ作の「Gダライアス」も発売されているという符

大戦艦

モニターから伝わる威圧感。

まず音に威圧された。ザコとは比べものにならない弾の数を吐いてくる。まさに要塞



画面の半分を覆う大きさに驚かされたビッグスターイン。その名のとおり中央部に脳のような有機的な部位が見えるのが強めて○。

巨体と地形に挟まれて押しつぶされるという恐怖がたまらない。ひとつひとつの砲台が硬くてなかなか壊せないのも頑強さを感じられて良かった



03 R-TYPE

還すべき場所を失う。母艦なくしては描けないドラマと言える。
スーパーファミコン、メガドライブ、PCエンジンによる90年代初頭の3強時代の家庭用シューティングにおいて、この手の演出の究極系を魅せつけたのが、メガCD版「シリフィード」(93年)だろう。敵にハッキングされて操られた新鋭無人艦隊と、それを迎撃する味方の残存艦隊が壮大な艦隊戦を繰り広げ、漆黒の宇宙に数千のレーザーの帶と数百の爆発の光を背景に描いてみせた。

巨大戦艦はSFの肝であり、シミュティングの華なのだ。



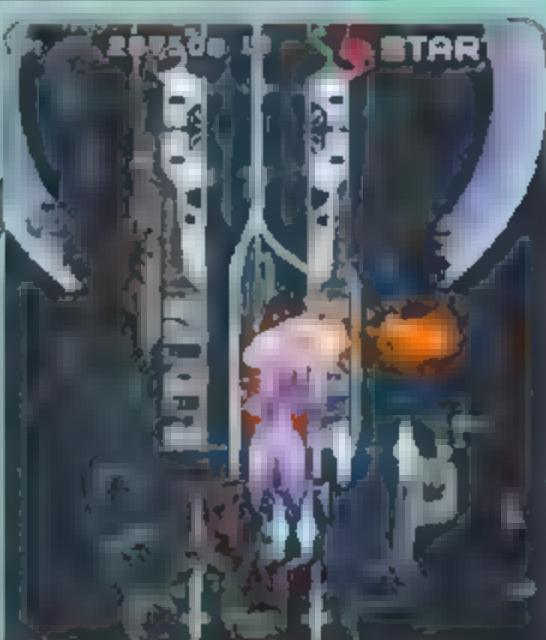
04

本作では弱点の艦橋を破壊するまで戦艦の周囲をぐるぐる回って戦い続けることになる。このデカブツめ!



05

敵の奇襲に母艦が自機を守つて被弾し、座っていく。帰る場所を亡くすという絶望をつけられる悲劇のシーン



06

洋上の空母の砲台を一掃すると、艦体が二つに割れて変形開始! 二次大戦直後とは思えないオーバーテクノロジーがステキ

06

ストライカーズ1945 II

Xbox 360「シューティングラブ」200Xに収録／740円 税込

01 ゼビウス

PS3「PlayStation Network」「ナムコミューム.com」で配信中／1200円 税込
Wii「バーチャルコンソールアーケード」で配信中／800Wiiポイント
Xbox 360「Xbox LIVE アーケード」「R-TYPE Dimensions」で配信中／400MS ポイント

02 スターソルジャー

Wii「バーチャルコンソール」で配信中／500Wiiポイント

03 R-TYPE

Xbox 360「Xbox LIVE アーケード」「R-TYPE Dimensions」で配信中／1200MS ポイント

04 スタートレーダー

Windows「プロジェクトE.G.G.」で配信中／840円 税込

06 ストライカーズ1945 II

PS3/PSP「ゲームアーカイブス」「ストライカーズ1945 II」配信中／600円、税込

ライトユーザーから見る シューティング ゲームの魅力

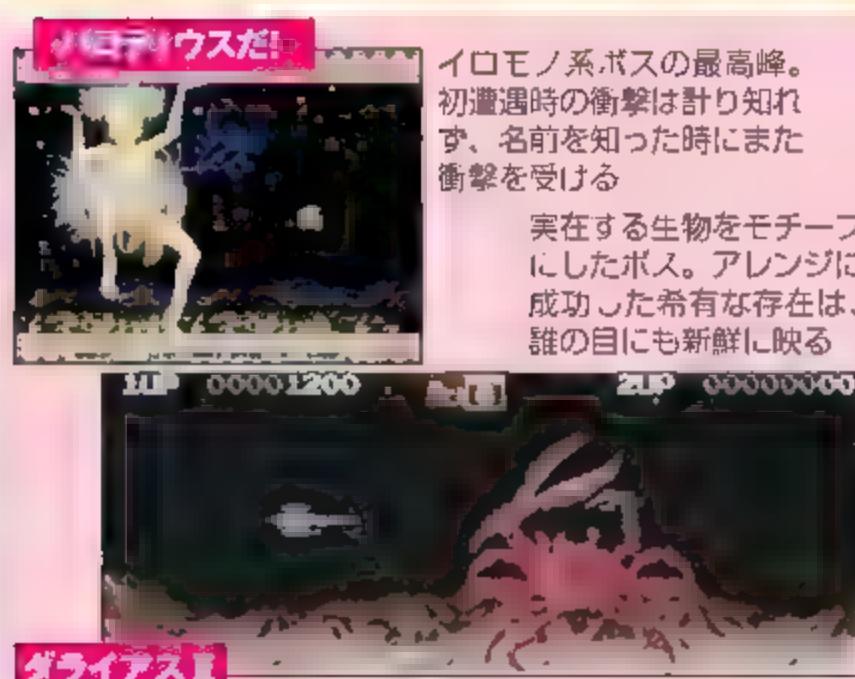
ストイックにプレイしなくともシューティングゲームは楽しめる。ライトユーザーでもスコアやクリアを気にせずプレイすれば、虜になってしまふ魅力が満載だ。

Text=高岡晶己(フリーライター)

「インベーダー」「ゼビウス」「グラディウス」など、時代を象徴するゲームはシューティングゲームに多く、アーケード基板や家庭用ハードの限界を追い求めたタイトルも数多く存在する。特にそれが顕著に表れるのはグラフィック。美しさ、細かさ、滑らかさ。基板やハードによって限界は変わるが、最高峰のグラフィックはシューティングゲームで実現されることが多い。それを目撃し、体験するだけでも、プレイヤーの価値があるジャンルなのだ。



まだまかのジャンルではあまり使われていなかった最新技術を採用し制作された名作も多い



イロモノ系ボスの最高峰。
初遭遇時の衝撃は計り知れず、名前を知った時にまた衝撃を受ける

実在する生物をモチーフにしたボス。アレンジに成功した希有な存在は、誰の目にも新鮮に映る

ダライアスⅢ

ストーリーやメカ、キャラクターなど、ほんどのシューティングゲームには細かな設定が存在する。それも映画やアニメに匹敵するほど細かなものばかり。プレイしているだけではわからないさまざまなコンセプトが開発段階で作られている。それらは隠し要素などゲーム内で確認できるものもある。攻略本の発売や開発者インタビューの登場まで真相が明らかにならないものもある。ライトユーザーでも思わず惹かれてしまうものが多いのだ。



「設定」の魅力

ロボットアニメ世代にはたまらない細かなメカ設定。それは機体だけでなく武器などにも及ぶ

シューティングゲームといえばステージ途中の中ボスや最後に登場する大ボス。巨大だつたり、強くて硬かつたり。ともかくその存在感は抜群で、各作品の象徴となっているボスもいる。見た目だけでなく出現時の演出や動き、攻撃方法、弱点など、ボスはアイデアが集積された存在。ライトユーザーには簡単に遭遇できないボスもいるが、それでもコンティニューを繰り返してしまう魅力が彼らにある。

「ボス」の魅力

「システム」の魅力

固定からスクロール、縦画面や横画面、一人プレイから複数人同時プレイ、パワーアップやボムなど、シューティングゲームはシステムやギミックの面からもゲームの進化を牽引してきた。それらは後に別ジャンルで応用されることもある。グラフィックだけでなく、システム面でもアーケード基板やハードの限界に挑戦してきたシューティングゲーム。逆に言えば、その基板やハードで何ができるのかは、シューティングゲームを見ればわかるのだ。

撃つて壊し、撃つて倒し、人間が心の奥底に抱える破壊欲求を満たす。その単純明解な爽快感は、ライトユーザーでもハッキリ認識できるシューティングゲームの魅力だ。スコアやクリアを気にしなければ、出現する敵機をむやみやたらに撃ちまくつて破壊してしまえばいい。敵弾や敵機を避けることも忘れてボタンを押す。自機が全滅したらコンティニューし、クレジッ

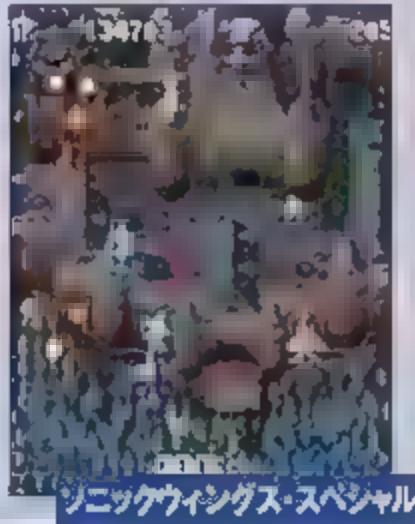
「爽快感」の魅力

トが続く限りプレイ。こんな何も考えずに楽しめるジャンルがほかにあるだろうか。

ロックオン後にレーザーを発射し、敵機を一気に破壊。こんな快感なかなか味わえない



全方位移動でクリア後にはタイムワープ。それだけでも映画的な世界が楽しめるシステムだった



ソニックウイングス・スペシャル

クラシックや童謡、ミュージカル音楽など、過去の有名曲をピックアップし、ゲーム展開に合わせて採用。軽快なアレンジによって楽曲に新たな魂を吹き込んでいる。オリジナル楽曲や自社音楽のアレンジも一部あり



ゲーム展開に波長を合わせて人声コーラスの乗った壮大でアンビエントな音楽が流れる。ゲームを離れてもひとつの音楽作品として楽しめるゲームミュージックの傑作で、「VISIONNERZ」や「FAKE」など名曲多数

秀逸な音楽が多いこともシューティングゲームの特徴。極端に言えばゲーム内容に関係なく音楽を聞くためだけにプレイする価値のある作品もある。

「音楽」の魅力



FM音源を使ったゲーム音楽の最高峰。カラフルなグラフィックにマッチしたサンバのようなノリのいい音楽は、思わず口ずさんでしまうポップさ。「コンプリートコレクション」の「サウンドテスト」でチェックだ



極上パロディウス

シューティングゲームは、クリア目的でなければ短時間プレイでも満足可能。寝る前にちょっと、出かける前に少しなど、いつでも手軽に楽しめる。

「手軽さ」の魅力



制限時間内で一人を競う短時間プレイを逆手にとったタイトル。問われる集中力も短時間で済む

アーケード「極上パロディウス」「パロディウスだ!」
PSP「パロディウスPORTABLE コナミザ・ベスト」に収録／2940円(税込)

アーケード「ダライアスII」「レイフォース」PS2「エターナルヒーロータイムメモリーズII上巻」に収録／2500円(税込)

アーケード「タイムパイロット」Xbox 360「Xbox LIVEアーケード」で配信中／400MSポイント

PS「アーケードヒッツ ソニックウイングス・スペシャル」PS3/PSP「ゲームアーカイブス」で配信中／600円(税込)

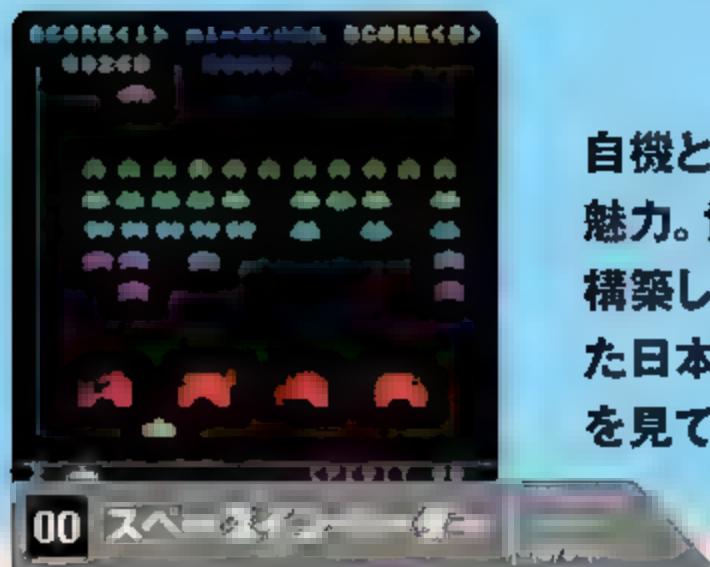
アーケード「ダライアス外伝」PS2「エターナルヒーロータイムメモリーズ上巻」に収録／2500円(税込)

アーケード「ファンタジーゾーン」PS2「SEGA AGES 2500シリーズ Vol.33 ファンタジーゾーン コンプリートコレクション」に収録／2625円(税込)

Wii「スターソルジャーR」Wiiウェア配信中／800Wiiポイント

武 士 表

もたらしたもの



00 スペースインベーダー

自機と武装の多彩さもシュー ティングの魅力。世界観とゲームシステムを同時に構築したそれらについて、発明が多かつた日本のアーケードを中心に、その歩みを見ていこう。Text-箭本進一(フリーライター)

武装の始まり

「爆弾」がもたらす空間の広がり

「スペースインベーダー」(78年)の「トーチカ」は敵の弾を防ぐ建造物。「プロックぐずし」や「スカッショウ」といったおとなしめの作品がメインのゲーム界でしたが、「トーチカ」は「敵が能動的に攻撃していく」という過酷な環境からプレイヤーを守護。これなくしてはシュー ティングそのものが根付かなかつたかも知れないという意味において最も重要な装備です。

「スクランブル」(81年)の「爆弾」は重力に従つて落下するため、狙いを付けることが必要です。その手間は「兵器を操作している」感覚に直結しました。

爆弾はメジャーなものとなりその神通力は失われていきましたが、「スカイキッド」(85年)は「敵ボスを倒すたつた一発の爆弾」というギミックで「爆弾」の恐ろしさと強さを挽回。「ファンタジーゾーン」(86年)

の「HEAVY BOMB」はゲーム内通貨を払つて買うことが貴重さを際立たせます(最終局面をシメる一発として記憶している人も多いのではないか)。爆弾の貴重さの探索は「タイガーヘリ」(85年)の「ボム」でひとつ到達点に。敵弾を無効化できることで、爆弾はシュー ティングで永遠の生を得たのです。

「達人」(88年)の爆発の中にドクロが浮かぶ「達人ボム」、「トライゴン」(90年)の画面全体を荒れ狂う炎の龍「ドラゴンレーザー」、「ダライアス外伝」(94年)の敵弾を飲み込む「ラックホールボム」といった視覚面での進歩と、「19XX」(96年)の瞬間発動十ボタンのため押しで威力が変わる「ヴァリアブルボム」や「エスプガルーダ」(03年)の敵弾が遅くなる「覚聖死界」のような機能面での進歩が続いています。

爆弾を「投下」するという行為は「ゼビウス」(83年)の「ブラスター」で新たな展開を迎えるました。シュー ティングに空間的広がりを持たせる

合体と武装

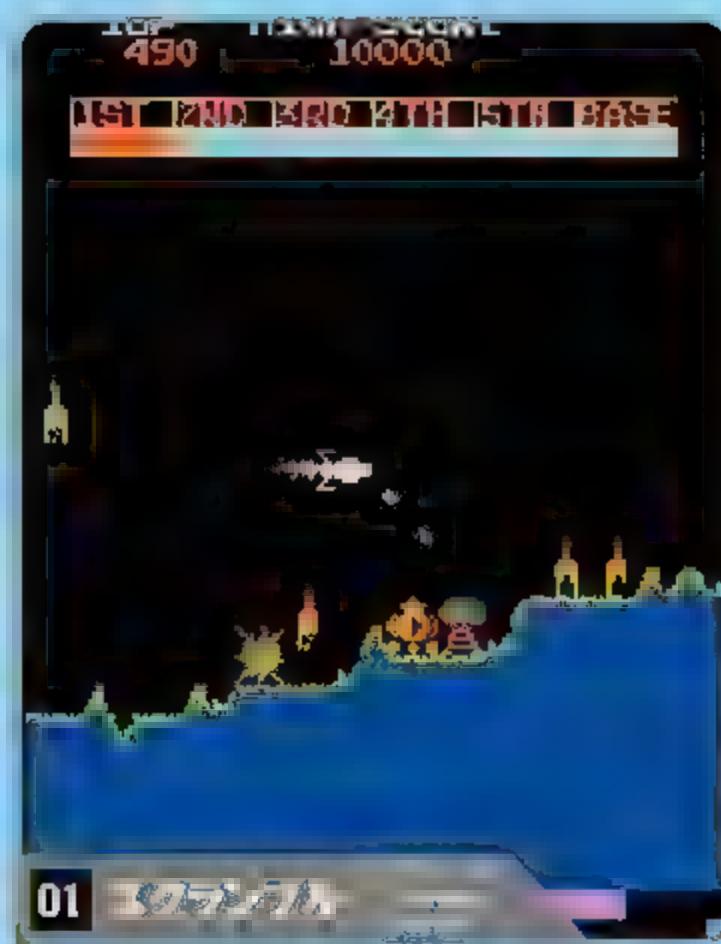
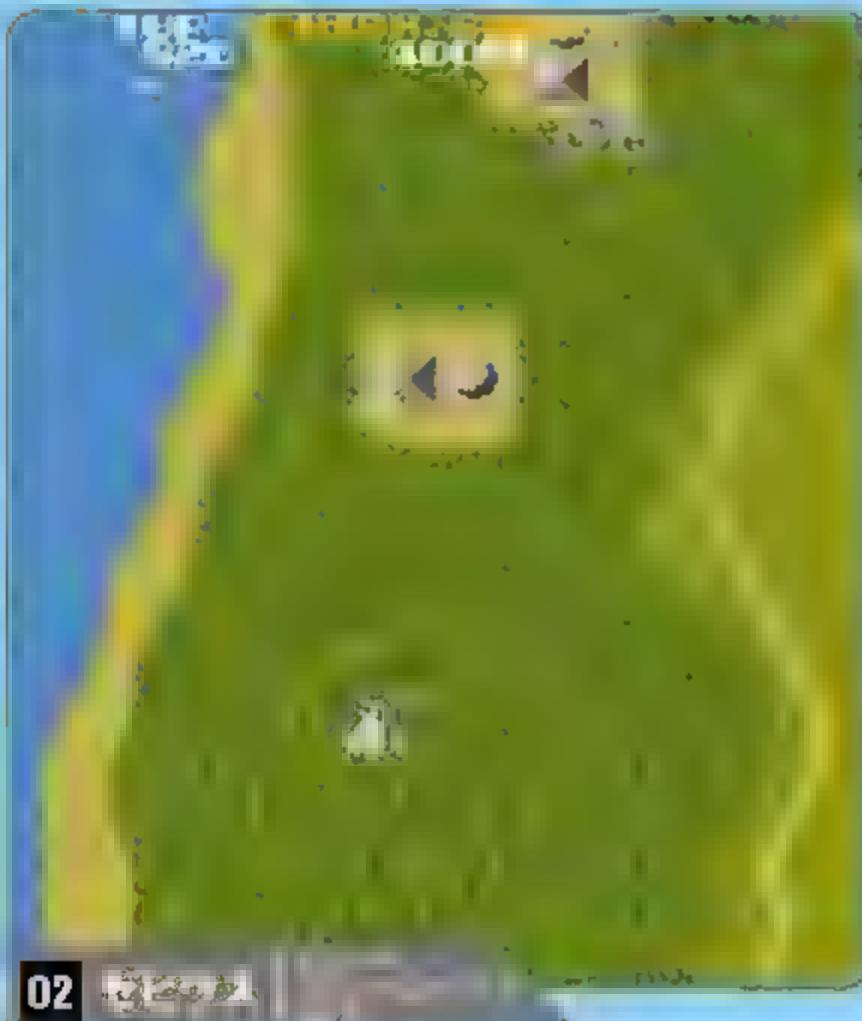
「火の鳥とサンダーアーマー」

「B-WING」(84年)の「ウイング」はその名の通りの「翼」で、後方攻撃の「A-WING」、対地攻撃用の「G-WING」など状況に合わせての合体が魅力。「スターフォース」(84年)の「バーサー」は合体すると高速連射が可能となる装備で、連射で爽快に敵を撃つというゲーム

ためには「スクランブル」(81年)のように真横視点とするか、「ザクソン」(82年)のように斜め視点とする方法が採られてきましたが、地上専用爆弾による「対地攻撃」の発明により、真上から見下ろしたタイプの視点に三次元的な広がりを与えることが可能となつたのです。

「対地攻撃」は「ジャイロダイൻ」(84年)において速射の「機銃」へと進化。航空写真を思わせる豆粒のような民間人や動物が機銃で撃つと逃げ回るという作り込みで強い印象を与えました。

その後「対地攻撃」はゲーム界から姿を消しましたが、これはグラフィック能力の進歩によって「対地攻撃」をなくしても三次元的広がりを表現できるようになり役割を終えたということなのかもしれません。



シューティング空間を切り開いていった武装の神話



「ブロスター」の照準は、地下に隠された建造物をも探知可能。そのハイテク感はゲームのテーマとも結びついている

00 スペースインベーダー

Wii「パーティカルコンソールアーケード」で配信中／500Wiiポイント

01 スクランブル

Xbox 360「Xbox LIVE アーケード」にアレンジ収録／400MSポイント
DS「コナミアーケートコレクション」「コナミ殿堂セレクション」に収録／2000円 税込

02 ゼビウス

PS3「PlayStation Network」「ナムコミュニアム.com」に収録 配信中／1200円 税込
Wii「パーティカルコンソールアーケード」で配信中／800Wiiポイント
Xbox 360「Xbox LIVE アーケード」で配信中／400MSポイント

03 グラディウス

PSP「グラディウスPORTABLE」「コナミ・ザ・ベスト」に収録／2940円(税込)
DS「コナミアーケートコレクション」「コナミ殿堂セレクション」に収録／2000円 税込

04 R-TYPE

Xbox 360「Xbox LIVE アーケード」「R-TYPE Dimensions」「アレンジ」に収録／200MSポイント

地表レスレに飛び、機銃で建造物を壊すことも可能だが、高々度から安全に爆撃できるのが「爆弾」のメリットとなっている

© Konami Digital Entertainment © 1982 NBG © Konami Digital Entertainment
© 1987 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC. All rights reserved

コンセプトそのものを体現しました。合体武装は戦闘機の自機がパーティと合体してロボットとなる「ファイナライザー」、5機合体で大型戦闘機となる「テラクレスター」、強化装備のパーティを集めること 자체が戦略性へと昇華した「ASO」(いずれも85年に受け継がれました。多数のパーティを集める過激なパワーアップはモチベーションに直結)。5機合体による無敵の「火の鳥」(「テラクレスター」)、短射程・高威力の「ロケットパンチ」(「ファイナライザー」)、画面を覆う雷光がボスすら一撃で葬る「サンダーマー」(「ASO」)など、いざ

このゲームにもカリスマ的な武装が用意されているのは偶然ではないでしょう。

編隊飛行から「オプション」へ

攻撃の時代

「ゼビウス」(83年)の「シオナイト」は孤独なプレイヤーと編隊飛行する仲間でしたが、これを武装とする」とは新たな可能性を生み出しました。

「ステインガー」(83年)の「ボンゴ」は仲間であると同時に、シユーテイニングとドラマを融合させたという意味で印象深い存在。敵地に孤立して

いるのを救出するとブレイヤーの歯が立たない敵を特攻で倒してくれます。黄色い球形という辺り「バラデューケ」(85年)の「パケット」の「先祖かもしません。

は収納されている残機が編隊飛行するというので、ミスするたびに編隊が減っていくさまはある意味リアル。「グラディウス」(85年)の「オプション」は無敵かつ複数装着可能でシューイングに「攻撃の時代」をもたらしました。

編隊飛行は「スクランブルフォームーション」「ハレーズコメット」(ともに86年)、「大旋風」(89年)に受け継がれましたが、いずれも「被

弾もしくは自爆で特殊な能力を発揮するものが興味深いところ。

「オブシニン」の無敵性をよりアグレッシブにしたのが「R-TYPE」(87年)の「フォース」で、全身が攻撃判定の塊かつ敵弾を防ぐことが可能。「合体」のほかに「分離」のステップが組み込まれており、「合体」と「分離」のひと手間は「フォース」に圧倒的な存在感を与え、後期シリーズでは物語の核にまで成長しました。「無敵である」とはイレギュラーであり、それゆえにドラマに昇華します。「エラゴンフリード」(89年)

の「バハムート」は東洋風の龍。背中に騎乗したプレイヤーを身体で守られてしまう度を越した無敵さは悲劇の予感をはらみ、それはエンディングで的中してしまいます。

敵の攻撃を防ぐ！ 巨大戦艦と
渡り合うシルバー・ホーク

敵を乗っ取る

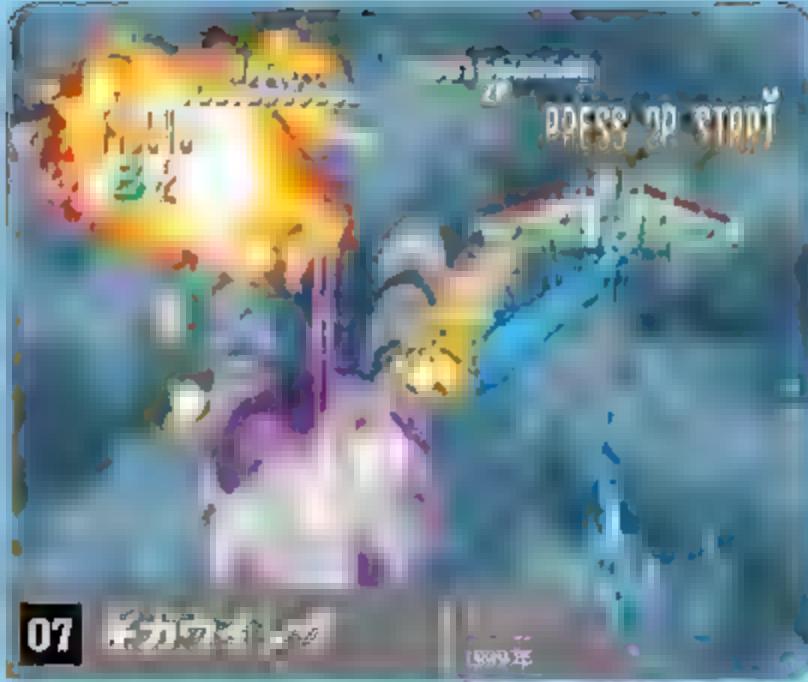
強大な敵ですが、これを味方に付けられたらどうでしょうか。「ギャップラス」(84年)の「ブラスター・ヘッド」のひとつ、「ファランクス」は敵機を捕らえて隸属させることが可能。「ブレイゾン」(92年)の「トランキラン

「ダ」は特定の相手に当たることで機体を乗っ取り、高性能で攻略を有利に進められます。「G ダライアス」(97年)の「キャプチャーボール」は前作「ダライアス外伝」(94年)の「キャプチャーシステム」のアイデアを進歩させ、ヒットさせることで実際にさまざまな敵機を味方に付けられるようになります。

敵弾を利用する

シミューティングは新たな次元へ

自を守る「アーム」は強化される
↓黄金と、その輝きを変化させていく
↓に縁



タイミングを合わせて敵弾を反射すれば、滝のように降ってくる
得点アイテムに変化 画面を黄金色が埋め尽くした



ビームどうしがぶつかりあうさまは少年漫画を思わせるインパクト。干渉でできた光球で大ダメージを狙える

05 スーパーダライアス

Wii「パーティチャルコンソール」で配信中／800Wiiポイント

06 オーダイン

Wii「パーティチャルコンソールアーケード」で配信中／800Wiiポイント

08 レイディアントシルバーガン

Xbox 360「Xbox LIVE アーケード」で配信中／1200MSポイント

09 メタルブラック

PS2「エターナルヒックタイト メモリーステーション上巻」に収録／2500円 税込

名武装は 永遠に射手の心に 刻まれる



敵弾を吸い込む「ストックポンバー」は高価な装備。お金で武器を買う本作ではかなりの高評価ということに

武装の歴史はシューティングの歴史であり、ゲームデザインの発展そのもの。シューティングを取り巻く状況の変化に合わせ、これからもさまざまな名武装が生まれていくことでしょう。心躍さぶる新たな名武装、それがどんなものになるのか、共に目撃し続けていこうではありますか。シューティングの新たな時代に幸あらんことを！

新たな時代に

フォーメーション



ボタンひとつでフォーメーションチェンジ!
友軍機との位置関係こそ攻略の要だ。対地
対空広範囲、一点集中に完全防衛、あらゆ
る方向からの攻撃に緊急対応だ!

Text=GERTACK!(フリーライター) 剣帝(パンダコキクション)

00

敵の巨大なボスがザコを引き連れ
て、多彩なフォーメーション攻撃を
仕掛けてくる。ならば、自機だって
同じような攻撃したい! ズラっと
並んで一斉射撃! カツコいい!
そんな流れで、機体のバーツや援護
機、オプションなどを自機の周囲に
配置して攻撃の手段や方向を変化さ
せる「フォーメーション」について、
必要以上に注目してみた。

フォーメーションについて語るう
えで、まず「テラクレスタ」を外す
ことはできないだろう。地上の格納
庫から出現する4種類のバーツと自
機(1号機)が合体することで、画
面下に表示される「Fマーク」が補
充される。この回数に限り、任意の
タイミングでフォーメーション攻撃
が可能となる。最大5機まで合体す
るに従って、自機の当たり判定も
徐々に大きくなってしまうのだが、
フォーメーション攻撃を展開するこ

すべての方向に対応せよ!

敵の巨大なボスがザコを引き連れ
て、多彩なフォーメーション攻撃を
仕掛けてくる。ならば、自機だって
同じような攻撃したい! ズラっと
並んで一斉射撃! カツコいい!
そんな流れで、機体のバーツや援護
機、オプションなどを自機の周囲に
配置して攻撃の手段や方向を変化さ
せる「フォーメーション」について、
必要以上に注目してみた。

フォーメーションについて語るう
えで、まず「テラクレスタ」を外す
ことはできないだろう。地上の格納
庫から出現する4種類のバーツと自
機(1号機)が合体することで、画
面下に表示される「Fマーク」が補
充される。この回数に限り、任意の
タイミングでフォーメーション攻撃
が可能となる。最大5機まで合体す
るに従って、自機の当たり判定も
徐々に大きくなってしまうのだが、
フォーメーション攻撃を展開するこ

とで自機とバーツが分離、攻撃力が
アップするとともに当たり判定が1
号機のみとなり、ピンチを切り抜け
たり、攻撃範囲が広がることでスコ
ア稼ぎなどにも活用できる。また、
同作のファミコン移植版では、オリ
ジナル要素として「フォーメーショ
ン・デザイン」モードを搭載。自機
とバーツのフォーメーション形態や
ショットの方向を自在に編集するこ
とが可能で、戦略性が高まつた。続
編の「テラクレスタII(マンドラー
の逆襲)」(PCエンジン)にも引き
継がれているので要チェックだ。

ほかにも日本物産作品では「UF
Oロボ ダンガー」や、「アームドF」
など、多くの作品でフォーメーション
システムを採用。どれも画面下の
Fマーク表示でフォーメーション攻
撃が可能な回数を管理しており、こ
の一連の流れがあつたからこそ多く
のシューディングファンに「フォー
メーション」といえば「ニチブツ」と連
想させるまでに至った、と強引に断
言してみる。

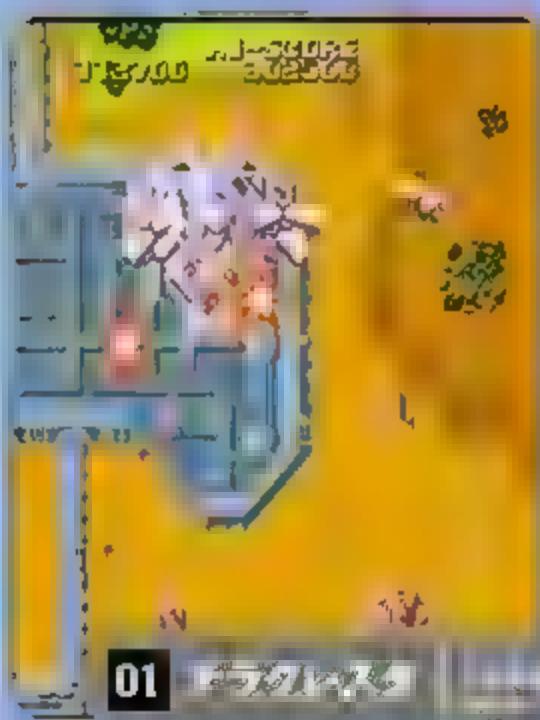
ボタンを押すことに数種類のフォ
ーメーション変更が可能な作品は特
に多く挙げることができる。このタ
イプの代表例としては、ボスに対し
ての撃ち込み点やショット弾数によ
る難度の変化など、マニアックな特
徴に応じた対処を行うために、最適
のショーティングファンに「フォー
メーション」といえば「ニチブツ」と連
想させるまでに至った、と強引に断
言してみる。

さらに独特的なフォーメーションと
して、1Pと2Pの位置関係により
オプションの配置と攻撃方向が変化

もちろん、ほかのメーカーでもフ
ォーメーション変更がシステムと密
接に連携する作品は多数確認できる。
たとえば「スクランブルフォーメー
ション」や、「スクランブルスピリッ
ツ」(この2作紛らわしいよね)など
では、援護機のフォーメーションチ
エンジで対空攻撃と対地攻撃を切り
替えて敵の攻撃に対応していく。こ
のシステムを採用した作品はテクニ
カルで攻めがいがあり、味わい深い
ものが多い。

「グリッドシーカー」や、「ダイ・フ
アイヴ」などは、ショットボタンを
押しつ放し、もしくは離して自機を
操作することでオプションの位置を
調節して固定する、自由度の高いフ
ォーメーション攻撃が熱い。

全機整列！全弾発射！ お前を撃つのは俺だけじゃないぜ？



01 ギャラクシーフォーメーション

合体！ 分離！ フォーメーション！ この完璧なギミックが全国男子の魂を直撃した超名作



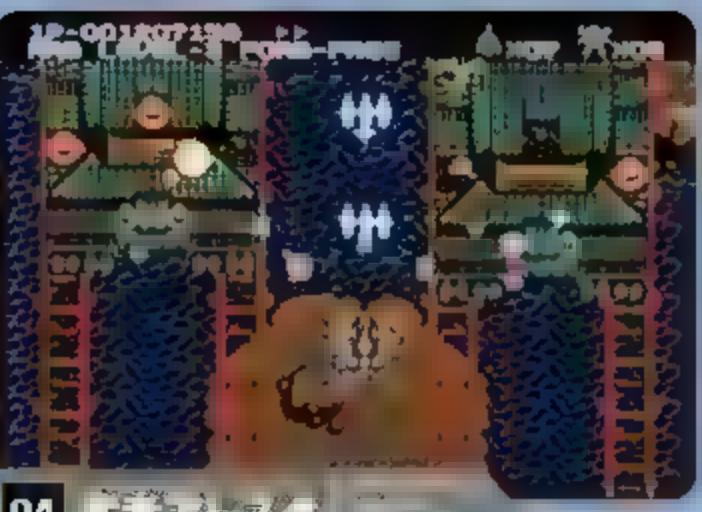
02 ギャラクシーフォーメーション

オプションの配置をリアルタイムで調整するシステムも、フォーメーションが進化した姿と言える。特にテクニカルで新しい作品の一例として



03 ギャラクシーフォーメーション

2機を結ぶ直線の中間点に位置取り、そこを軸とした垂直方向に攻撃する面白い例。これをひとりで使いこなすダブルブレイヤーも存在するとか？



04 ギャラクシーフォーメーション

本作のフォーメーションシステムが、のちの「バトルガレッガ」につながる、興味深い1作

05 ギャラクシーフォーメーション

残機全部縦一直線に整列して突撃！ あまりにも男らしく珍しい隕石フォーメーションのひとつ、セガサターンの「SEGA AGES メモリアルコレクション VOL.2」にも収録されている



06 ギャラクシーフォーメーション

大量出現する敵にフォーメーションで反撃 右スティックで配置を変えて、攻撃に即対応せよ！ 続編の「ギャラガレギオンズDX」もXbox 360とPS3で配信中だ。

00 スクランブルフォーメーション

PS2「タイトーメモリーズII上巻」に収録／2800円（税込）

01 テラクレスタ

PS2「オレたちゲーセン族 テラクレスタ」／2000円（税込）

02 グラディウスV

PS2「グラディウスV コナミザ・ベスト」／2940円（税込）

04 武者アレスター

Wii「パチチャルコンソール」で配信中／600Wiiポイント

06 ギャラガレギオンズ

3DS「パックマン&ギャラガ ディメンションズ」に収録／5040円（税込）
Xbox 360「ナムコミュニアムバチャルコンソール」、収録／479円（税込）
Xbox 360「Xbox LIVE アーケード」で配信中／800MSポイント

06 ギャラガレギオンズDX

Xbox 360「Xbox LIVE アーケード」で配信中／800MSポイント
PS3「PlayStation®Store」で配信中／1000円（税込）

する「トライゴン」を特筆しておきたい。このシステムが「オプション」、「エイム」アイテムを取得した際に2機の間に等間隔でオプションが配置されるMSX版「沙羅曼蛇」に似ている、と思い出せるシューターはよく訓練されたシューターだと認定しよう。思えば「グラディウスV」の多様なオプションタイプもフォーメーション攻撃の進化したカタチと言えるかも知れない。

とにかくド派手に、大量の弾丸を撃ちまくりたいならば、さまざまなお品のフォーメーション攻撃に再注目し、味わってみていただきたい。

そして…遠い未来へ、
命は受け継がれるから。

「彼」は子どもの頃、ショッピングセンターのゲームコーナーで上級生のプレイする「ゼビウス」をテープル筐体の反対側からのぞくのが好きだった。少しするとファミコンのある友達の家で「スターフォース」に夢中になった。コロコロコミックの記事を食い入るように読んでは「スター・ソルジャー」を心待ちにして、発売されたら皆でそればかり遊んでいた。隠しキャラがどうしたとか裏面がどうしたとか誰の連射が一番速いとか、話すことといえばそんなことばかり。ゲームセンターのゲームはファミコンよりすっと絵がキレイで「あこがれ」だつたけれど、親にも先生にもダメだと言われた。それに行つたら行つたでPTAのおばちゃんに追い返されるので、結局家で「グラディウスII」を遊んでいた。ある日、その「あこがれ」がお金持ちの友達の家にやつて来た。しかもカードという小さな板に入れられて。PCエンジンの「R・TYPE」を初めて見た時は目を疑った。ゲームセンターのゲームがそこにあつたのだから。PCエンジンは「ドラゴンスピリット」や「ダライアス」など



家庭用シューティング

～R30 僕らは家庭用シューティングで育った～

Text=VHS (フリーライター)

90年代後半以降、ほとんど姿を消してしまった

家庭用オリジナルシューティング。

その役割とは何だったのかを振り返ってみる。

の移植が遊べるのも魅力だったが、「スーパースターソルジャー」「コリューン」「ゲート・オブ・サンダー」などアーケード級のパワーにあふれ、それでいて遊びやすいタイトルがたくさん登場したのも魅力だった。一方、メガドライブでも「サンダーフォース」「シリーーズ」「ジノーグ」「武者アレスター」などをゲーム好きの連中はよくやっていた。「サンダーフォースIII」の音楽と映像のシンクロは見てるだけで興奮ものだった。黒光りしてこちらを威嚇するメガドライブはとっつきにくい印象があつたが、その印象をブッ壊すくらいの魅力があったこともまた事実だ。それに比べるとスーパーファミコンは最初の頃こそアレンジ移植の傑作「グラディウスIII」や「スーパーハード・タイプ」があったが、その後はシューティングが少なく、RPGと格闘ゲーム専用機と化していた。

その頃から「彼」はゲームセンターに入り浸るようになった。当時はシューティングの成熟期。システムも敵の攻撃も複雑で歎感のあるものへと進化を遂げ、「彼」を魅了した。それにいくら次世代機でも「レイフォース」や「ダライアス外伝」の美しさを再現することなど不可能だろうと考えていた。だが、登場したセ

写真右から
PCエンジン「スーパースターソルジャー」©HUDSON SOFT WII「バーチャルコンソール」で配信中／600WIIポイント
スーパーファミコン「グラディウスIII」©Konami Digital Entertainment WII「バーチャルコンソール」で配信中／800WIIポイント
MSX「グラディウス2」©Konami Digital Entertainment WII「バーチャルコンソール」で配信中／800WIIポイント
ファミコン「スターフォース」© 1984 コーエーテクモゲームス All rights reserved. ©HUDSON SOFT

ガサターン版は業務用と見分けのつかぬ「そのまま」だった（厳密には背景の省略などがあるが）。電車代と練習代を考えれば実売価格5千円は安い買い物だ。家庭用オリジナルシューティングは「グラディウス外伝」や「サンダーフォース」などの「大作」以外見なくなつたが、そんなことは「完全移植」作品群の前では正直どうでもよかつた。しばしばTVを縦に置いて変色させ、壊してしまったくらい遊び倒した。

そんな時期を過ぎてアーケードの新作本数も激減してきた20世紀の終わりに「彼」は気づいた。ゲーセンでシューティングを遊ぶ者に80年代以降の生まれがほとんどないという事実に。ゲーセンの客層がそういうつづつあつたのも事実だが、格闘ゲームや音楽ゲームはその世代が育つて大会にも出場するようになつてた。だがシューティングだけが、時代に置き去りにされていた。

「STGなんてな前世紀の産物なんだよー」（幻冬舎「大東京トイボックス」より、新作の企画会議で）

ゲームは本来子どものおもちゃだ。子どもを大事にしない文化はいずれ廃れる。シューティングの基本と面白さを教えてくれたのは、3分で殺

かされたアーケードゲームではなく、子どもの頃にみんなで遊んだ家庭用シューティングだった。90年代、主流機スーパーファミコンからシューティングが消え始め、次世代機では難しく複雑なアーケード移植ばかり。シューティングファンはそれを賛美した。だがシューティングに触れる機会の少なかつた子どもたちにとってそれは理不尽とも言える内容。離れてゆくのは当然だ。そのツケがここ10年の状況ではないか。

どうしたらシューティングの火を

【お父さま、お母さまへ】
・引きこもり、学級崩壊、何かと不安な現代。お子様の情操教育にシューティングは最適な教材です。
・お子さんは親御さんのお手本プレイを見て學習します。お子さんは全力でプレイしてください。その姿勢はお子さんに目標を持たせ、やる気と忍耐力を育てます。
・姿勢を正しく、また運動もしないとゲームもうまくなれないともきちんと教えましょう。



「ターゲットは強力な対空兵器を装備している。気をつけろ！」

【緊急企画!】 子どもに遊ばせたいシューティング



「グラディウス」でバターン構築と高次周の超避けを学ばせましょう。
キャラバンシューティングで動体視力を鍛えましょう。

SHOOTER GAMES FOR CONSOLE GAME

されるアーケードゲームではなく、子どもの頃にみんなで遊んだ家庭用シューティングだった。90年代、主流機スーパーファミコンからシューティングが消え始め、次世代機では難しく複雑なアーケード移植ばかり。シューティングファンはそれを賛美した。だがシューティングに触れる機会の少なかつた子どもたちにとってそれは理不尽とも言える内容。離れてゆくのは当然だ。そのツケがここ10年の状況ではないか。

どうしたらシューティングの火をともし続けられるだろう。「彼」は今、世間的に「いい歳」だ。「スター・ソルジャー」に夢中になった子どもたちは皆「いい歳」になり、親になった者も少なくない。世の中も変わり、ゲームも変わった。これからも変わつてゆく。だがどんなに時代が変わつても、シューティングの持つ面白さは不变だ。そして子どもの日の思い出も消えることはない。幸い今はバーチャルコンソールなど素晴らしいツールもある。優れた娯楽一生懸命遊んだ子どもが成長し、将来の世の中を支え、また次の世代を生み、育て、教え、つないでゆく。その最初の使命を果たすのは、今までもシューティングを愛している「彼」であり、君であり、僕なのだ。



01 グラフィアスII

ただそこにいるだけで、敵から吐き出される大量の弾がすべて自機のそばをすり抜けてゆく。実用性もさることながら、その壮絶な光景は観る者すべてを魅了する。

Text VHS (フリーライター)

そこに自機を置いておくだけで、壮絶な弾幕がすべて自機のそばをすり抜けてゆく安全地帯、略して安地。弾避けが苦手な人にとっては救いの手、長時間プレイヤーにとってはタバコまたはトイレタイム、そしてお店側にとつては難易度を下げプレイ時間を長くする「忍」^{タク}しい存在だ。

安地といえば「グラディウスII」が有名だ。多くのバスに安地や秒殺パターンがあり、実用的なものから見た目のインパクトがすごい「大道芸」まで多種多様。中間要塞の安地（ページ上写真）は大道芸の代表格で、実用性の高い別の安地もある。ほかにもカバードコアの背後やモアイの鼻にめり込む「鼻血」など、数々の安地がプレイヤーを魅了した。

意図的に作られた安地といえばアーレム作品。「R-TYPE」の7面ボスや「イメージファイト」の3面ボスの安地に救われた人は多い。「X

マルチプレイ」は安地だらけでそれを探すのも楽しみだったが、ゲームストリートに攻略記事が載らなかつたためかすぐ消えてしまつたのが残念だ。

また、バスが上側に弾を撃てないことを利用した「雷電」6面バスの画面上端や、彩京作品に多いバスの発射口の内側に重なつて弾幕の背後に回る強引な安地もある。バスの背後は近寄る際に近距離用攻撃で迎撃されることも多く、そこに入るパターンを試行錯誤するのも面白い。

厳密には安地ではないが、特定条件でバスの攻撃開始前にバスを撃沈するものもある。「ダライアス」のストロングシェル（カメ）の頭部密着による3秒殺しや「式神の城」シリーズのバス密着速攻パターンなどは初心者に嬉しい救済措置だろう。

だが魅力的な安地がある一方で、詰めの甘さから生まれた悲惨な安地もある。特にアーケードでは稼働寿命を縮めてしまう危険な存在だ。最近では「怒首領蜂 大復活」初期バージョンにて最終バス・ヒバチ最終形

安全地帯・今昔物語

80年代のゲームはそもそもバスの攻撃パターンが少なかつたため、安地は絶対的な存在であつた。しかし90年代に入り、バスの攻撃が多彩で形態変化もするようになると、安地は「特定の攻撃を回避するため一時的に逃げ込む場所」という側面が強くなる。そこで安地をゲーム性にうまく組み込んだのが「ストライカーズ1945」などの彩京作品だ。彩京作品のバスは攻撃パターンが豊富で、数十種の攻撃を「決まつた順番で」繰り出してくるのが特徴。そのうちいくつかは「自機の位置に関係なく一定の射線で放たれる攻撃」で、安地が設定されている。そのため安地に逃げ込めるよう2手、3手前の攻撃から自機の位置とバスの攻撃の

態（通称「後光」）の安地が発覚したのが記憶に新しいが、中でも伝説となつたのが「ナイトレイド」だ。なんと画面左上隅に自機を置くだけで敵が弾を撃つてこなくなり、これでボスまでたどり着いてバスをボム連発で倒せば初プレイクリアも余裕。ちなみに筆者の地域のゲーセンでは稼働2週間で消えた。ゲームを殺した悲惨な安地と言えよう。

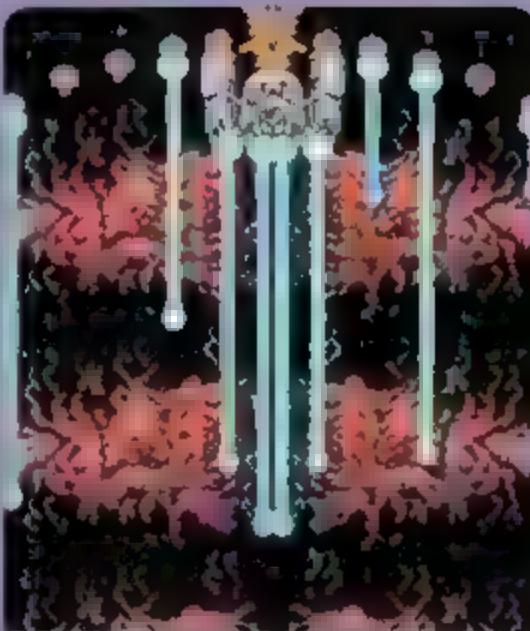


00

どんなに壯絶な、ボスの攻撃も
路傍の石と化す絶対領域。
それが安全地帯。

弾道を調整する必要がある。逃げ込むのが早すぎれば安地になるべき場所に1手前の自機狙い弾が飛んでくるし、遅ければ移動が間に合わない。安地を軸に流れるようなパターンを作る面白さがあった。

安全地帯は必ずしもすべてのプレイヤーに歓迎される要素ではない。特にお店側からすれば嫌われものだろう。だがこれによって救われたプレイヤーも多く、結果的に寿命が延びたゲームが多いのも事実だ。結果論だが、救済措置として存在する安全地帯や別のゲーム性を生み出す安地帯はむしろ大きな魅力なのだ。



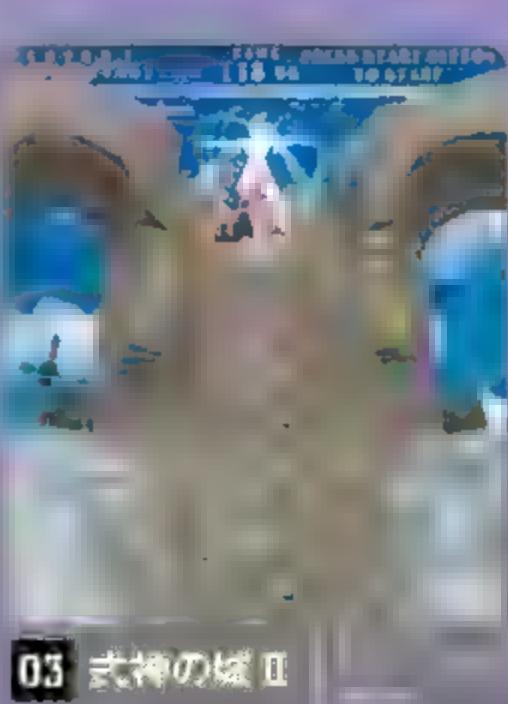
02

意図的に作られた安全地帯の代表格 背後からバックファイアで丸コゲー



05

大道芸。バスの回転はどんどん加速して10分も待てば残像が重なって逆回転に見えてくる。不思議!



03 武将の城Ⅱ

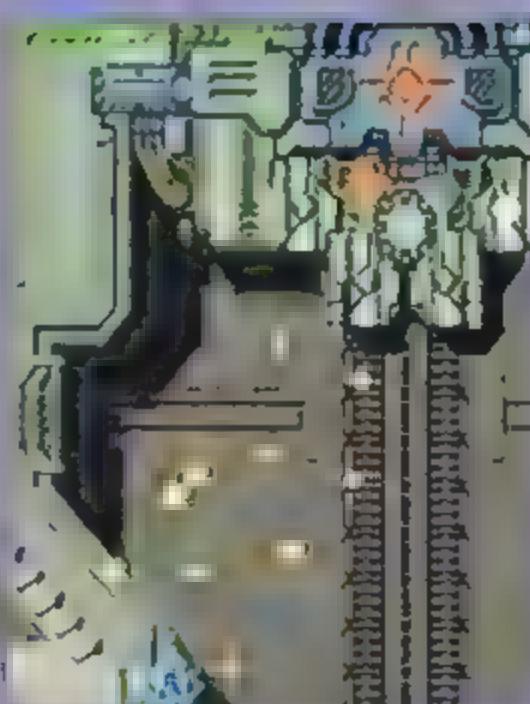
敵に密着することでショットが強くなる本作。一部キャラ限定だが密着して連射するたけボスが攻撃を開始する前に撃破できてしまう場面も

偶然なのか意図的に作られたのか不明だが、死ぬ前に一度は見ておくべき傑作安地ラスボスの壮絶な弾幕にギャラリーの視線はクキヅケ

04



06



00 グラディウス

Wii「バーチャルコンソール」で配信中／500Wiiポイント

01 グラディウスⅡ

PSP「グラディウスPORTABLE コナミ・ザ・ベスト」に収録／2940円 税込

04 雷電

PS3/PSP「PlayStation®Network ゲームアーカイブス」「アーケードヒーロン 雷電」配信中／600円 税込

05 ファンタジーゾーン

PS2「SEGA AGES 2500シニーズ vol.33 ファンタジーゾーン コンプリートコレクション」に収録／2625円 税込

06 Gライアス

PS3/PSP「PlayStation®Network ゲームアーカイブス」「Gライアス」配信中／600円 税込
PS2「エターナルヒッツ タイトームモリーズ 下巻」に収録／2500円 税込



地球が地球が大ピンチ！ 人類絶滅のカウントダウン！ 何かにつけてこの星をぶっ壊したがるタイト&人類抹殺を企む素晴らしいシュー・ティングの仲間たち。

Text 多根清史 (フリーライター)

最初からピンチがクライマックスだぜというか、人類滅亡まで7時間切つてることもザラにあるのがシュー・ティング・ワールドのオキテ。二人して滅びにドキドキする吊り橋効果が、初心者とシュー・ティングの恋にもつてこいだと！

滅亡レートの高さで他の追随を許さないのが、地球ぶっ壊しボーナスが出ると噂の会社タイトー。男女二人が滅びかけた惑星を脱出して新天地を目指す「ダライアス」のかすかな希望の光も、「メタルブラック」の暗さの前では風前のともしびだ。木星の伴星からの侵略者ネメシスとの和平協定を破る形で出撃した、「最終平和兵器」のブラックフライ。し烈な戦いの果てにラスボスを倒すと、地球が真っ二つ！ というビジョンはバイロットが見た幻覚かもしけないが、主役がやられたときの「2万機のブラックフライがネメシスに逆

人類滅亡ゲーの系譜

タイトーSTG

この星を守るつもりがあるだけマシン襲」と、どちらがバッドエンドかわからなくなる後味の悪さ。

として、「レイフォース」なんてオペレーションの名前が「第二次敵本星攻略戦」と壊す気200%ですよ。自らが創り出した人工知能「Co-Pilot」に反逆されて惑星を追われた人類は、宇宙に逃れてもなお殲滅のかけっぷちに立たされる。残された希望はただひとつ、Con-Humanを葬り去るのみ。すなわち、Con-Humanに地殻改造されて人の住めなくなつた鋼の惑星」と…というわけで、勝つても負けても救いナッシング。

その続編だがパラレルな歴史をたどった「レイストーム」。こちらの人類はワープによる恒星間航行を実現して殖民惑星を開拓していくが、「セシリ亞連合」が反乱を起し、あっけなく地球は全面降伏。またいつも…といきや、アーケード版では反乱軍を打ち破り、何事もなく地球に帰りましたとさ。そんな心温まるオチがタイトーの社則で許される

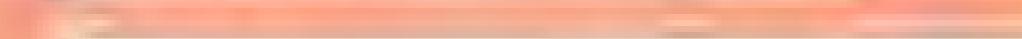
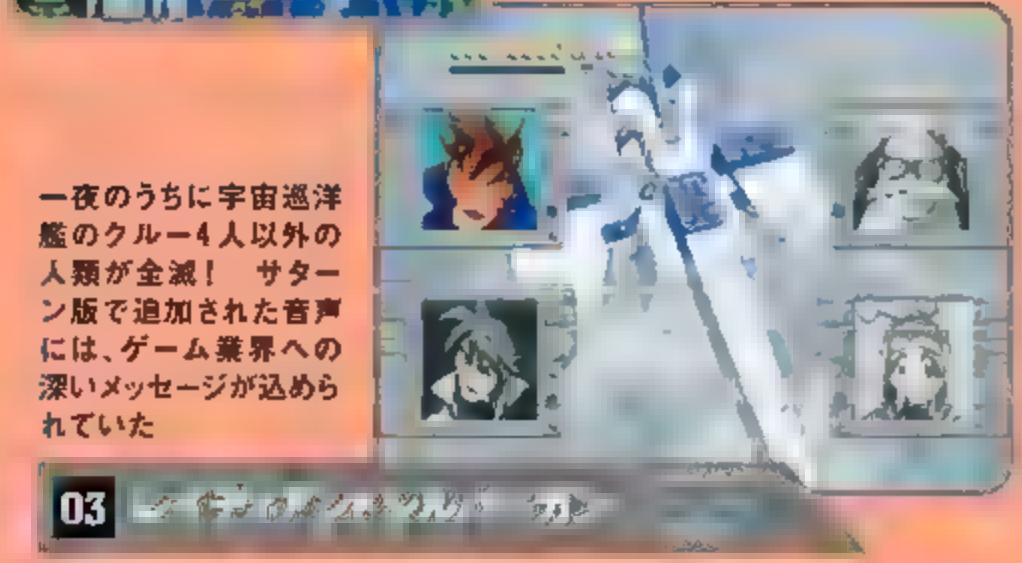
はすもなく、家庭用の移植版ではセシリア住民はほぼ全滅し、故郷は星くすに。わざわざ作り直してまで地球を滅ぼしたいのか…

その点、まだトレジャーのシュー・ティングは地球にとつても優しい。「レイディアン・シルバーガン」だつて、たかだか四人と一体のロボを除く全人類を「石のような物体」が滅ぼしたり、エンディングでもまた10万年後に滅びる輪廻に捕らわれているんだよね、とほのめかす程度。そして「RS-2」と銘打たれて世界観のつながつた「斑鳩」では、「石のような物体」との因縁にもケリが付くわ輪廻も断ち切られるわで、地球も無傷そうだし主人公の二人が死んじやうぐらいハッピーエンド。

ほかのシュー・ティング・メーカーたって、人類や地球の滅亡を虎視眈々とねらっている。アイレムにして「R-TYPE LEO」で「アノ地球ラコワスター」と大胆にも犯行予告。いや制御コンピュータが暴走した「もう一つの地球」＝人工惑星エデンだったのが、滅びをクリエイトするタイトーに及ばないところではあります。それに今はなきUPLも「アトミックロボキッド」にて最終核戦争を起こして人類をほとんどの絶滅させ、ほんの少し残った

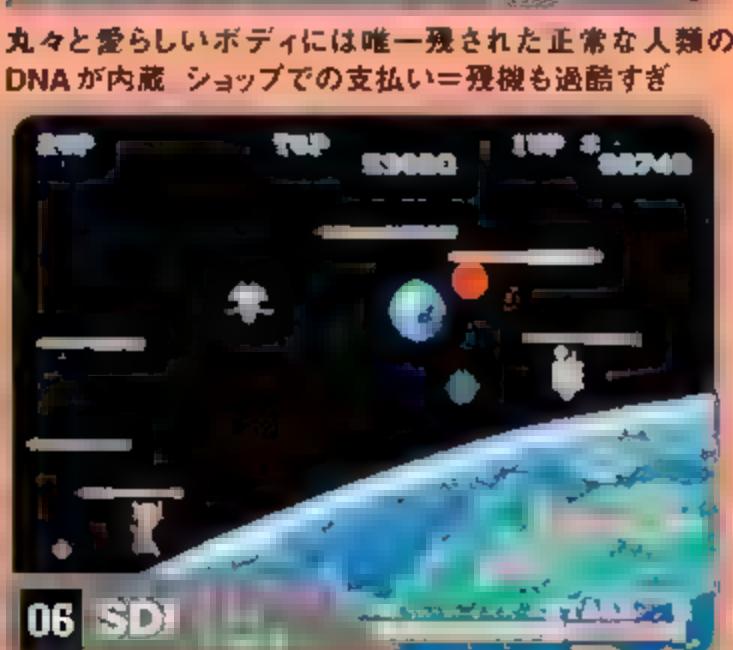
いつも心にハルマゲドン!
戦い終わつて帰る家なし**地球**もなし……
今日もシユーターは果てしなき虚空をさすらう

ゲームの進行とストーリー、音楽が完璧
にシンクロしたシユーティングの至宝
人間と機械が融合したパイロットの末路
がせつない



人々のDNAも放射能によつて破壊しているいい仕事ぶり。ロボキッドがクリアしないと、人類は子作りできない! という滅ぼしアプローチがゼロ年代でも斬新である。

まあ滅びちゃつたら滅びちゃつたで、頭にモヒカン立ててヒヤツハ! と開き直れますよね。でも、セガの「SDI」は今まさにミサイルが頭上に降り注ぎ、核戦争が起こつて人類がリアルタイムで滅んでる真つ最中のこと。このイカれた時代へようこそ! なんて鼻歌を歌いながら、北からなんか飛翔体が来てるときにプレイしてはいかがでしょう。



丸々と愛らしいボディには唯一残された正常な人類のDNAが内蔵 ショップでの支払い=残機も過酷すぎ

実在したスター・ウォーズ計画のゲーム化といえる作品 レーザー衛星がミサイルを撃ち漏らすと人類滅亡!

00 メタルブラック

PS2「エターナルヒッズ タイトームモードⅡ 上巻」に収録／2500円(税込)

01 スーパーダライアス

Wii「ハーチャルコンソール」で配信中／800Wiiポイント

02 レイフォース

PS2「エターナルヒッズ タイトームモードⅡ 上巻」に収録／2500円(税込)

03 レイティアントシルバーガン

Xbox 360「Xbox LIVE アーケード」で配信中／1200MSポイント

06 SDI

PS2「SEGA AGES 2500シリーズVol.21 SDI &カルテット～SEGA SYSTEM 16 COLLECTION～」に収録／2625円(税込)

みんながチャレンジヤー!!

ハドソンのファミコン大会 ゲーム少年たちのステージ

コロコロコミックを読みながら、「黄色いステイックで『ケイレン撃ち』を練習した夏の思い出。8万点の重さを知り、『黄色い車』を追って全国を旅した「キャラバン最多出場記録保持者」が、その歴史を語る。

Text=スマサキ・アハツチ・ヒロタカ

サイト「PAINT IT YELLOW」<http://sites.google.com/site/paintity>

ハドソンが毎年夏に全国規模で開催するゲームイベント「全国キャラバン」。

シューティングゲームの得点を競う日本初のファミコン選手権大会として1985年に第1回が行われたのを皮切りに、その後は野球ゲームや対戦型アクション、RPG世界の疑似体験、トレーディングカードなど、時代に即して内容を変化させながら10年以上にわたって継続。その後は休催期間があったものの、2008年に劇的な復活を果たしている。

PCエンジン、セガサターン、ニンテンドーDOSなどさまざまなゲーム機の大会が行われてきた全国キャラバンだが、最初の3年間に行われたファミコンシューティング大会時代を抜きにして語ることはできないだろう。

この時代の全国キャラバンは、人気漫画誌「コロコロコミック」や各種テレビ番組との強力なタイアップによって高い認知度を獲得し、当時のファミコンブームの波にも乗って、各地で大勢の参加者を集めた。高橋名人をはじめとした「テレビゲーム名人」の存在を一躍有名にしたのもファミコン時代の全国キャラバンだ。また、大会用に認定された3つのファミコンソフトはそのどれもが有名タイトルとなり、復刻版や続編制作などを通じて今なお存在感を示し続けている。

キャラバンの長い歴史の中で最も盛り上がり、またさまざまな伝説を生んだとされる黄金のファミコン時代。ここではその当時の熱気を簡単に振り返つていこう。

数多くのファミコン大会を開催してきたハドソン。その中から主な大会を紹介していく。

1985

3/31~4/1(日) 東京都・松坂屋銀座店
春休みコロコロまんかまくら
**ファミコン名人の
ファミコン祭**

ハドソンが初めて行つたファミコンイベントであり、高橋名人もここで初登場。発売を間近に控えた「チャンピオンシップロードランナー」が出展され、高橋名人がステージ上で1面から10面までの攻略解説を行つた。

コロコロまんかまくら

スタートフォース 楽天市場
ファミコン大会

5/3(土) 千葉県・柏高島屋

発売前の「スタートフォース」を使って行われたスコアアタック大会。制限時間内に得点を競うキャラバンスタイルのゲーム大会はここで初めて行われた。高橋名人のデモプレイも披露されるなど、第1回全国キャラバンの試走的な意味合いを持つたイベント。

チビコロ大集合

夏休みファミコンプラザ
TDK全国キャラバン

7/21(土) / 30(日) 全国59会場

「スタートフォース」を使って行われた記念すべき第1回キャラバン。2分間予選、5分間決勝、全国ランキング集計という定番スタイルを早くも確立。南北二つのキャラバン隊が組織され、南の隊長には高橋名人、北の隊長には毛利名人がそれぞれ就任した。大会ではハドソンスタイルの使用が大原則。

ハドソン
ゲーム大会の歴史

1985年3月、「コロコロコミック」誌上で「ファミコン名人のファミコン教室」というイベントの告知記事が載った。

「チャンピオンシップロードランナー」の攻略解説をテーマに据えたこのイベントは、高橋名人のファミコンイベントデビューでもある。

「コロコロコミック」はファミコン発売直後からその魅力を記事として取り上げており、やがて「ファミコンロツキ」や「ファミコン少年団」などのタイアップ漫画を次々に仕掛けてブームを過熱させていく。その過程で強力なタッグを組んでいたのがハドソンであり、前述のチャンピオンシップロードランナー解説イベントはそれが形となつて現れた第一歩と言えるだろう。

3カ月後、「コロコロコミック」誌上で「スタートフォース」を使って得点を競うゲーム大会の開催が大々的に告知される。北は北海道・旭川市から南は九州・鹿児島市まで全国各地で開催されるファミコン初…いや、テレビゲーム史上初の本格的な全国大会。この時点でハドソンのブランドはファミコンユーザーにはそれほど浸透していないなかつたと思うし、後にスター性を發揮する高橋名人や毛利名人もまだそれほど有名ではなかつたから、最初は「ファミコンロツキ」で劇的に描かれる勝負の世界を疑似体験できる機会として興味を持つ人が多かつたのではないだろうか。

大会会場に行くと、ただただ圧倒された。ファミコンとテレビがステージ上に何十台も並び、BGMやSEの残響音が大音量で響き渡る光景はまさに大迫力。名人による華麗なデモプレイ、「ファミコンロツキ」に登場する巨大コントローラの実物大展示、ハドソンのブランドカラーである黄色のTシャツをまとった大勢の運営スタッフ、そして同じ志を持った何百人もの参加者たち。それまでの生活では味わえなかつた「刺激的な非日常」

がそこにはあつた。

キャラバンの全日程が終了すると、全国各地の熱気もレポート記事として「コロコロコミック」誌上に掲載され、全会場の優勝者名や全国の得点ランキングも発表された。これによつて全国キャラバンというイベントのスケールと価値を再認識し、「次の大会はないの?」と思つた人は多いだろう。熱気と需要に後押しされるかのように、第1回キャラバン終了後も「スタートフォース」の大会が各地で開催されていき、ハドソンリファミコン大会といライメージが定着していく。同じ頃には「コロコロコミック」誌上で「スーパースターフォース・ゲームアイディア募集」が行われ、翌年への期待を抱かせてく

れた(注:「この「スーパースターフォース」とは仮タイトルであり、後に「スタートソルジャー」となるものである)。1986年春になると「忍者ハツトリくん」が発売され、それを使つた大会が頻繁に行われるようになるが、この段階で早くも「スタートソルジャー」がイベントで参考出展されている。色鮮やかなグラフィック、巨大なボスキャラクター、多方向に発射される派手な攻撃……。

イベント会場あるいは「コロコロコミック」誌面上で魅了され、次の全国キャラバンへの期待が確信に変わったファンは多かつただろう。

6月になると東京と大阪で「スタートソルジャー」及び川田・桜田新名人のお披露目を兼ねたイベントや、伝説の映画「GAME KING」の収録が行われ、前年をはるかにしのぐ規模に拡大した第2回全国キャラバンの開催も発表された。高橋名人もこの頃にはすっかり時代のヒーローとなり、「コロコロコミック」とともに急成長を遂げるハドソンのブランドに心酔する熱狂的なファンは増加の一途をたどつた。学校ではいつもどこかでハドソンや高橋名人の話題が出ていたように思う。

1986

春休みコロコロまんかまつり 忍者ハットトリくん ファミコン大会

3/31(日) 東京都・松坂屋銀座店

この年の春は、発売直後の「忍者ハットトリくん」を使った2分間・5分間のスコアアタック大会が各地で開催。中でも銀座のまんがまつり会場では、ファミコン裏技発表コンテストなどの企画イベントが多数併催された。

ロードアーモントホール

6/1(土) 大阪府・高港インテックス大阪
6/3(日) 東京都・青海国際貿易センター
ロードアーモントホール

ファミコンフェスティバル

6/1(土) 大阪府・高港インテックス大阪
6/3(日) 東京都・青海国際貿易センター

ロードアーモントホール
「スタートソルジャー」をメイン競技に据えて行われた第2回キャラバン。ファミコンゲームの追い風を受けて大入り満員の会場が続出。本戦以外にも「名人の妹」を選抜するコンテストや非売品ソフトを使った連射測定が行われ、全体的な華やかさが増した。

スタートソルジャー ファミコン大会

6/20(土) / 31(日) 全国65会場

「スタートソルジャー」をメイン競技に据えて行われた第2回キャラバン。ファミコンゲームの追い風を受けて大入り満員の会場が続出。本戦以外にも「名人の妹」を選抜するコンテストや非売品ソフトを使った連射測定が行われ、全体的な華やかさが増した。

コロコロ... ファミコンチャンプ

予選 10/12/3/15(東海地区27開催)
決勝 5/4/5/5(愛知県・四国高博)

東海地区限定のイベント。「高橋名人の図喰島」3分間大会が地区予選競技で、そこで入賞者は翌年5月の決勝大会(岡崎美博)へ招待。ここでは「ドラえもん」の魔境編を使つた2分間の準決勝・5分間の決勝が行われた。予選と決勝の競技が異なる珍しい事例。

2年目を迎える全国キャラバンの参加者も急増。朝5時台に会場へ行つてもすでに数百人が列を作つているようだ。



うな状況で、大都市圏では早朝の段階で満員札止めとなる会場もあつた。高橋名人をまねた多くのファンがハドソン特製Tシャツや鉢巻を着用して、場内が鮮やかな黄色にあふれていた光景は今でも忘れられない。

阿部軍団をはじめとするスタートプレイヤーたちが続々登場し、ランキング上位争いも激化していった。中でもキャラバン最終日の前日に達成された5分間で8万点ホーナスキャラ「ラザロ」を一度出現させての大逆転劇は、後に「コロコロコミック」でも取り上げられて多くのファンが度肝を抜かれた。正直なところ、「こんなことが実現可能なのか?」「ここまで突き詰めないとキャラバンは勝てないのか?」という絶望にも似た思いを抱いたものだ。

第2回キャラバンが終わり、秋になると「高橋名人の冒険島」「迷宮組曲」「ドラえもん」といったハドソン黄金期を象徴する大ヒット作が続々登場。それを使つた大会も全国各地で行われた。この時期のハドソンはソフトすべてにゲーム大会がついてまわるような状況で、ハドソンファンにとつては實にぜいたくな時代だった。やろうと思えば何だつて大会ソフトになつたのだ。充実した1986年を象徴するかのように、年末には国技館

を借り切つたビッグイベント「国技館 by HUDSON ON!僕らは未来の社会人!」が開催された。

迎えた1987年夏。この年は例年に比べると全国キャラバンやその認定ソフトがなかなか発表されず、ファンをやきもきさせた。6月になるとようやく「ヘクター'87」とそれを使つた第3回キャラバンが発表されたが、過去2作とは異なる雰囲気を持つゲームに戸惑いを持つファンも多かつたようだ(実際のところ、プレイ感覚も相当違う)。また、連射機能付きコントローラ「ジョイカードMKII」が大会で使用できるようになり、これによつて全国キャラバン!!自力連射の図式は終焉を迎える。大会の規模や動員数は過去2年とさほど変わらないものではあつたが、RPGの台頭やファミコンブーム自体が落ち着きを見せ始めた時代背景もあり、全国キャラバンを包む熱氣は薄らいでしまつた印象も受けた。

また、ハドソンも大きな変革期を迎えていた。第3回キャラバンが終了して2カ月後、ハドソンが深く関与した新世代ゲーム機「PCエンジン」が発売され、これを境にハドソン主催のイベントはPCエンジンを扱うものへとシフトしていくのだ(これ以降については、また別の機会に振り返ることができれば幸いである)。

あれから20年以上が経ち、全国キャラバンがその歴史を終えて伝説となつた一方で、高橋名人がキャラバンシユーティング大会を自主開催するようになつた。そこには往年の参加者のみならず、追体験しようとする新たなファンや、かつての運営スタッフまでもが集い、世代や立場を超えて一緒に楽しめる機会となつていて。「スタートソルジャー」に自力連射で挑み、クタクタになりながら記録に一喜一憂する。キャラバンそのままの熱さだ。かつて全国キャラバンが日本各地で撒いた種は、豈かに育つて今なお黄金の実りを譲り継いでいる。

国技館 by HUDSON 「僕らは未来の社会人!」

12/26@東京都・高田馬場

国技館を借り切つて行われたビッグイベント。「僕らは未来の社会人」というサブタイトルは、高橋名人の名言に由来する。また、この時期のハドソンは自社発行の書籍「少年メディア」誌上で仕事の大切さを盛んに説いていたことも付記しておこう。

会場内ではキャラバン全国上位入賞者の対決ステージや「迷宮組曲」の5分間コインアタック、「ドラえもん」の体験コーナーなど、さまざまなイベントがめじろ押し。プロレスラーの長州力をゲストに招いたステージも行われたが、これはハドソンが開発に携わった「新人類」(リックスソフト)に長州力がキャラクターとして登場する布石でもあった。

ヘクター'87 サ・クレートキャラバン

第3回トロピカル休み全国ツインファミコン大会

1987 ヘクター'87

7/19-20/30@全国58会場

連射機能搭載の「ジョイカードMKII」を大会で使用できるようになったのが大きな特徴。「ボンバー・キング」のカラオケステージや大声測定コンテストなど、ゲーム以外のイベントも強化された。桜田名人に代わり島田名人がデビューして、北キャラバンを担当。

1991 ワールドカップ'91

7/21-22/23@国内外46会場

PCエンジンに的を絞つてイベントを行つていたハドソンが、任天堂ハードの展示を行つたのがこのキャラバン。会場内では「ボンバーマンII」の3人同時対戦大会が行われた。成績を競うファミコン大会はこれが最後で、これ以降はスーパーファミコンやゲームボーイを使ったイベントへシフトしていく。



[ナムコ・アーケード] シューイング STG特集 ARRANGEMENT

バーチャルコンソールアーケードのナムコ作品を全紹介!!

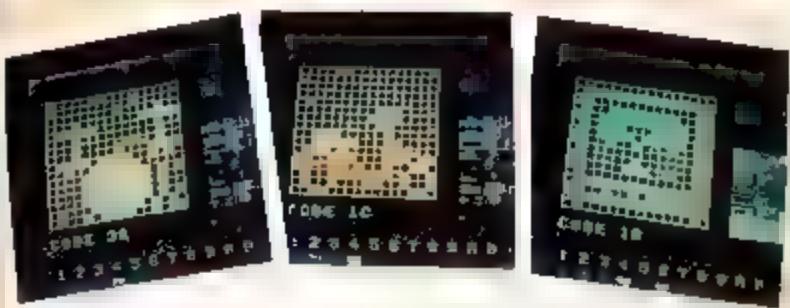
ULTIMATE GAME-LIFE MAGAZINE
GAME SIDE
ゲームサイド

PAC-MAN

30TH ANNIVERSARY

2010年「パックマン」は生誕30周年!

namco
ナムコ・アーケード特集
2010年の大人たちへ。



シューイングではないのですが、こちらはボラロイド写真で残されていた「マッピー」の未使用ドット絵。詳細はP64のインタビューを参照!

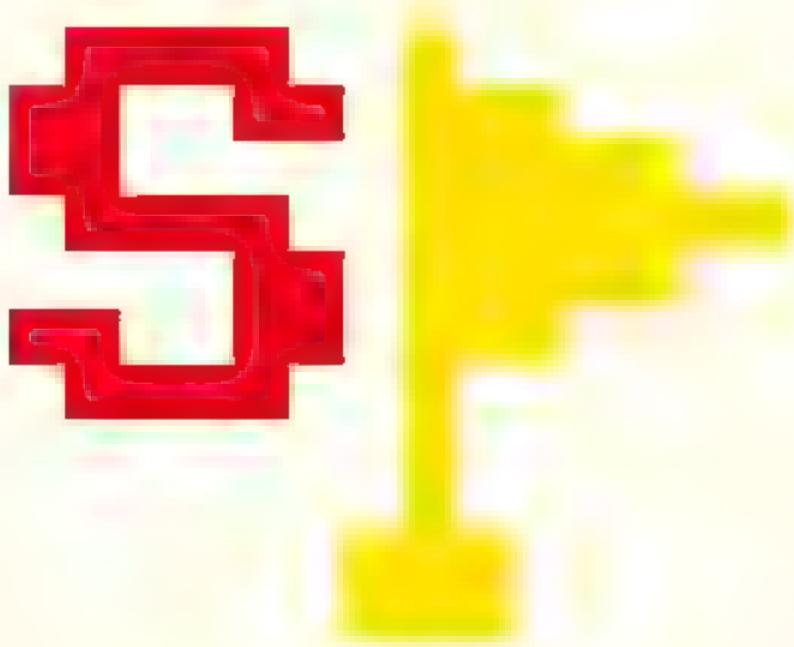
「パックマン」生誕30周年ロゴが表紙でした。ロゴ右上の●型ドットは、パックマンが食べると敵キャラをガブリとできるアレです。特集の副題は、ナムコの1986年の広告用コピー「2001年の大人(クリエイター)たちへ」が元ネタです。当時のゲームフリーク(かの社名の由来にもなったゲームファンを指す言葉)にとってゲームクリエイターは憧れの仕事でしたから、これは2001年にゲームクリエイターになる人を指している文章かと思っていたのですが……。大人になってから見ると、2001年にその時代を作っている大人たちへという意味だったのかなと思い至り、遊びとゲームで育って今を生きる大人を肯定したい気持ちを込めて、この亂題になりました。

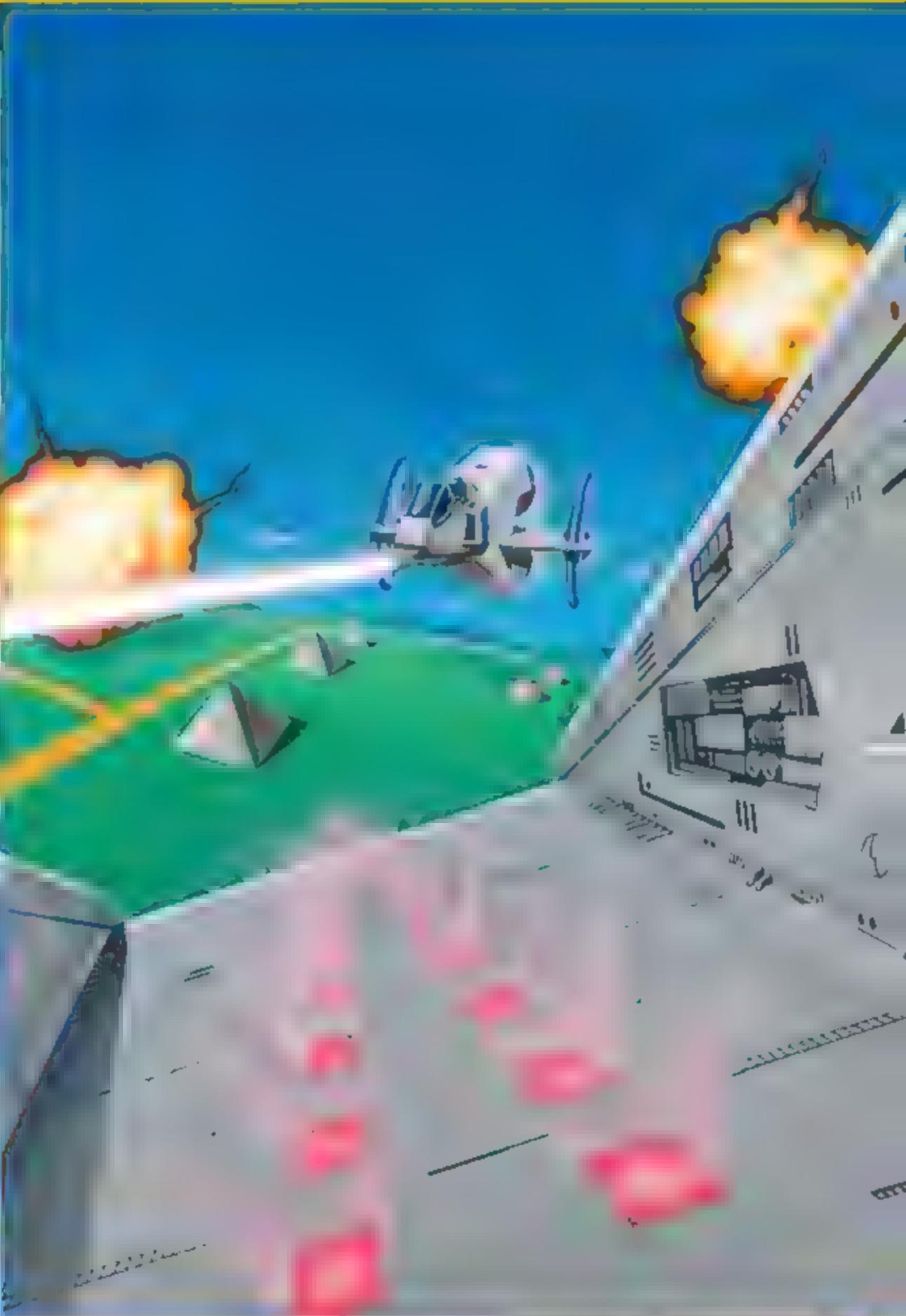
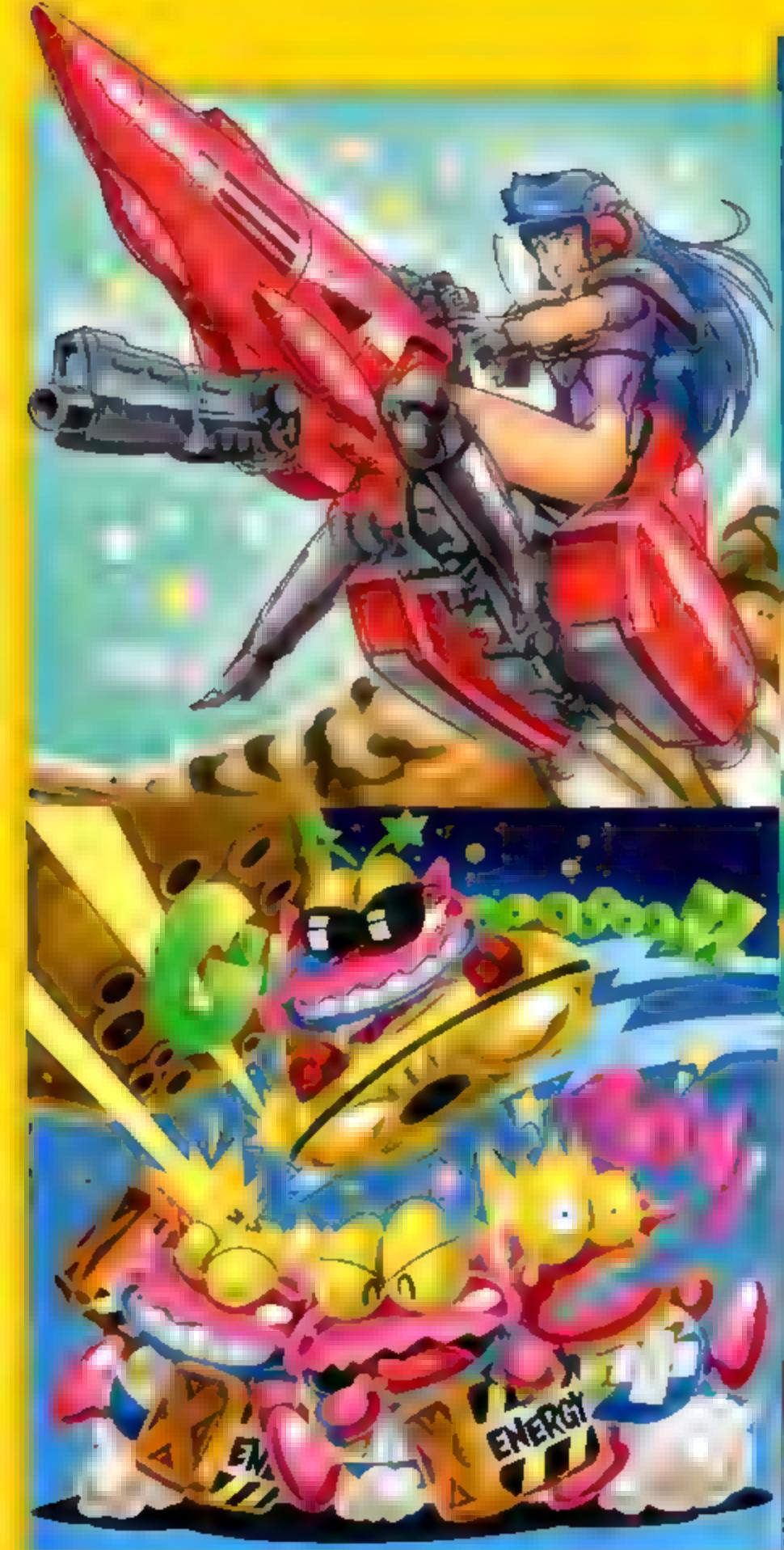
ゲームサイド Vol.23

2010年5月号
発売日●2010年4月3日
表紙●『パックマン』
©NBGI

アーケード全盛期を再体験!

Vol.23掲載時の特集名は「ナムコ・アーケード特集」。Wiiバーチャルコンソールアーケードにナムコ製アーケードゲーム50タイトルの配信が達成! ならばその魅力を語らずにはいられない、名作群のゲームセンター稼働当時の時代と空気を伝えつつ、今なお色あせないゲーム性を語る特集となりました。本書ではその中からシューイング関連記事をカラー増量で再録しています。特に読者人気の高かったのがインタビュー。制作秘話の数々は大きな反響を呼びました。この特集のプロトタイプとなったのがVol.22に掲載した「バーニングフォース」小特集で、その一部も再編集し収録しています。





あの頃の“未来”が今、ここにある！

namco アーケードSTG特集 ARRANGEMENT

1980年代から90年代にかけて、アーケードゲームの最先端を駆け抜けたゲームメーカー、ナムコ！そこにはバンダイナムコゲームスとして活躍する現在の姿の原点とも言える、遊びのクリエイト精神が詰め込まれた名作ゲーム群があった。そして今、Wiiの「バーチャルコンソールアーケード」によって、よりすぐりのタイトルが復活し、再びプレイされるのを待っている。

本特集では配信中のタイトルがデビュー当時にプレイヤーに与えた、かつてなかった衝撃の数々を語り尽くすことで、当時からのゲーム愛好家たちと今のゲームプレイヤーたちに、名作の追体験と新体験を届けたい。

Text=山本悠作(編集部)

©NBG 「NG35号」表紙イラスト「バニングフォース」、「NG44号」表紙イラスト「フルバルウ」
「NG36号」表紙イラスト「コスモキャングス」「ギャラクノアーチファ

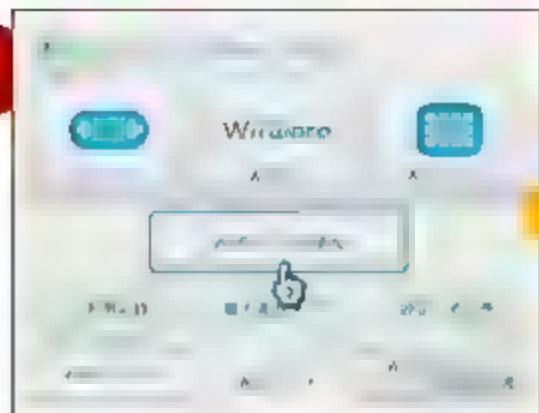




バーチャルコンソールアーケードでナムコの名作が配信中!

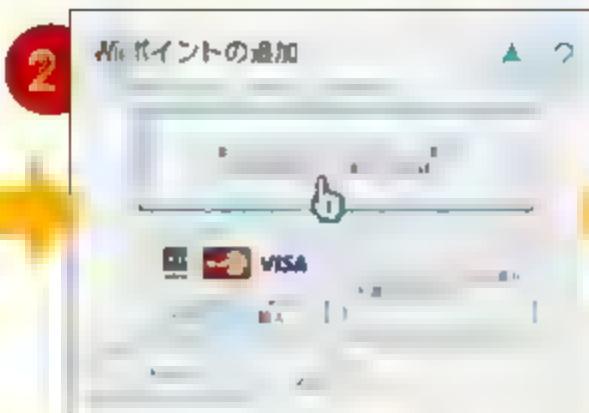
あの頃、ゲームセンターで夢中になったゲームを再び遊べる！ Wiiをインターネットにつなげて購入しよう。

1



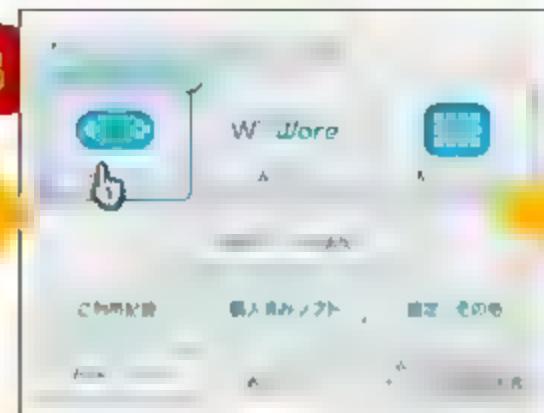
Wiiメニューから「Wiiショッピングチャンネル」を選択し、中に入ろう

2



Wiiポイントの残高を確認。少ない場合は、ここで追加しておこう

3



バーチャルコンソールのページへ入ろう。いろんなゲームがあるぞ！

4



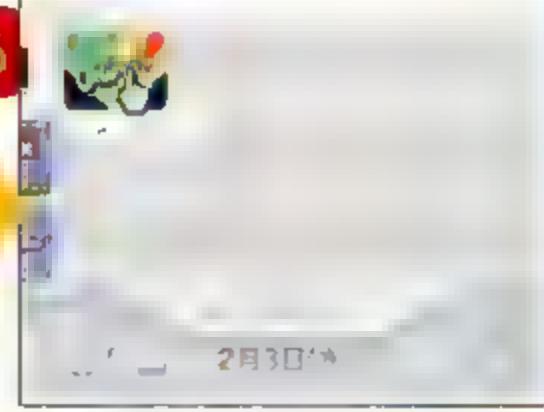
購入したいソフトを探そう。上の写真はハード別の検索で探しているところ

5



ソフトを買う。ちなみに購入後にソフトを消去しても無料で再受信できるぞ！

6



Wiiメニューに、購入してダウンロードしたソフトが。選択してプレイ開始！

指令：エイリアンを撃破せよ！



『ギャラガ』

配信情報

■バーチャルコンソールアーケード ■ショーティング ■2009年11月24日配信
■800Wiiポイント ■Wiリモコン、クランクコントローラ対応 ■プレイ人数1~2人
発売時情報 ■アーケード ■1981年9月稼働 ©1981 2009 NBGI



『ギャラクション』

配信情報

■バーチャルコンソールアーケード ■ショーティング ■2009年9月29日配信
■800Wiiポイント ■Wiリモコン、クランクコントローラ対応 ■プレイ人数1~2人
発売時情報 ■アーケード ■1979年10月稼働 ©1979 2009 NBGI

美しい曲線を描きつつ、華麗に飛来してくる敵の攻撃を瞬時に見切り、1発のビームを的確にたたき込む「一撃必殺」の緊張感。そのゲーム性はとてもシンプルで揺るぎない。

自機「ギャラクシップ」は、画面内に1発しかビームを撃つことができないが、敵エイリアンに命中すれば即座に次のビームを発射可能になる。ここが攻略の鍵だ。敵を引きつけて至近距離で発射・命中・再発射のサイクルを把握すれば、敵のスピードと物量に負けない応戦ができるようになってくる。2匹の護衛を付けた「ギャルボス」を倒せば、本作で最も大きな配点である800点が獲得できる。この連続的に3匹を狙撃する爽快感は格別なもの。ぜひ「狙つて」みてほしい。

勢いのある響きを持つビーム発射音、エイリアンが飛行する滑らかな下降音、命中したときの刺激的な爆発音など、宇宙空間の奥行きを感じさせるサウンドも大きな魅力。30年以上前に創造された「宇宙の音」を味わいつつ遊ぶのも、本作の楽しみ方として推奨したい。

ギャラガ編隊の急襲にたちむかえ！

宇宙の響きを味わう
『ギャラクション』

2機合体の力タルシス
『ギャラガ』

美しい曲線を描きつつ、華麗に飛来してくる敵の攻撃を瞬時に見切り、1発のビームを的確にたたき込む「一撃必殺」の緊張感。そのゲーム性はとてもシンプルで揺るぎない。

自機「ギャラクシップ」は、画面内に1発しかビームを撃つことができないが、敵エイリアンに命中すれば即座に次のビームを発射可能になる。ここが攻略の鍵だ。敵を引きつけて至近距離で発射・命中・再発射のサイクルを把握すれば、敵のスピードと物量に負けない応戦ができるようになってくる。2匹の護衛を付けた「ギャルボス」を倒せば、本作で最も大きな配点である800点が獲得できる。この連続的に3匹を狙撃する爽快感は格別なもの。ぜひ「狙つて」みてほしい。

勢いのある響きを持つビーム発射音、エイリアンが飛行する滑らかな下降音、命中したときの刺激的な爆発音など、宇宙空間の奥行きを感じさせるサウンドも大きな魅力。30年以上前に創造された「宇宙の音」を味わいつつ遊ぶのも、本作の楽しみ方として推奨したい。

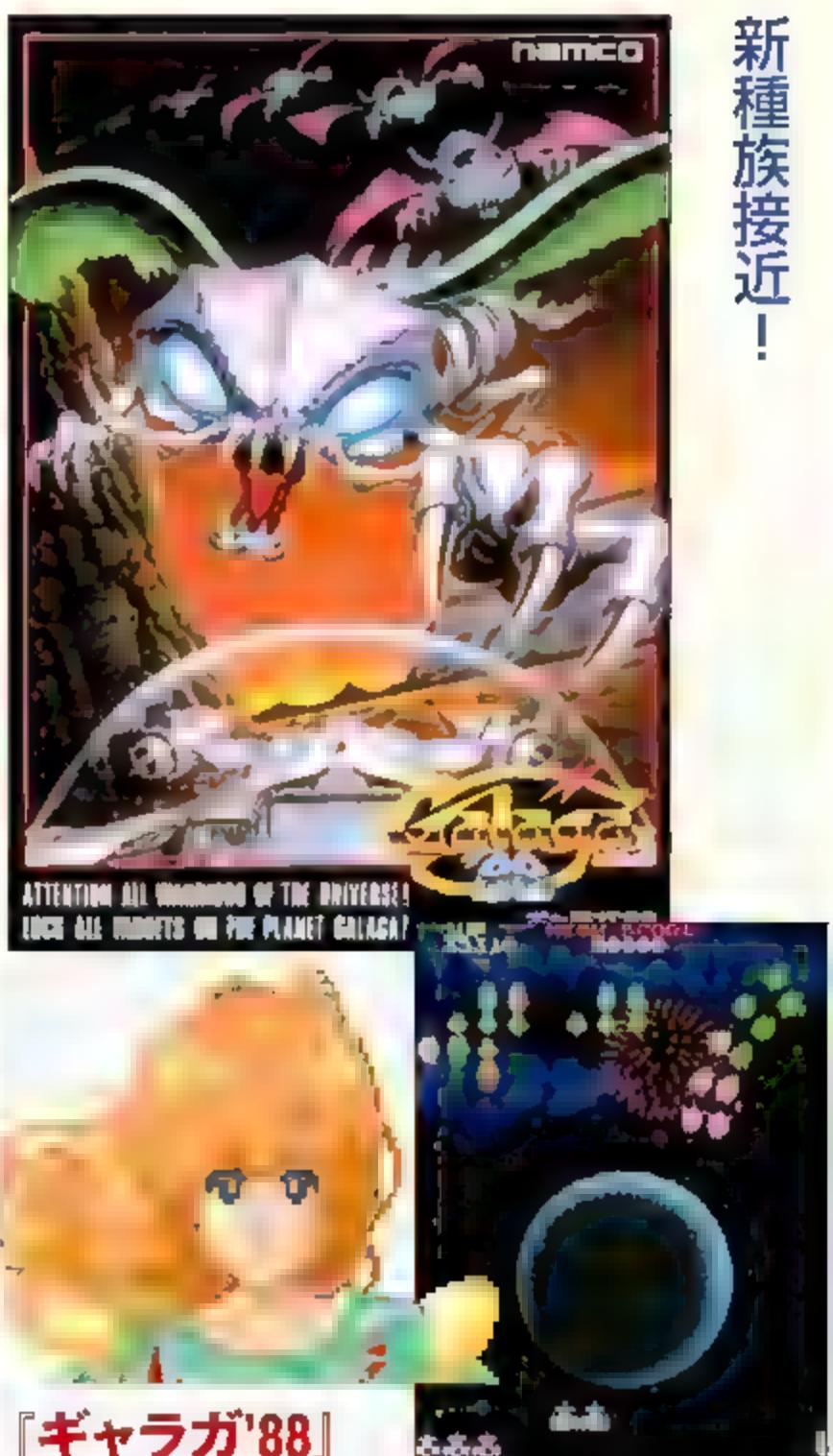
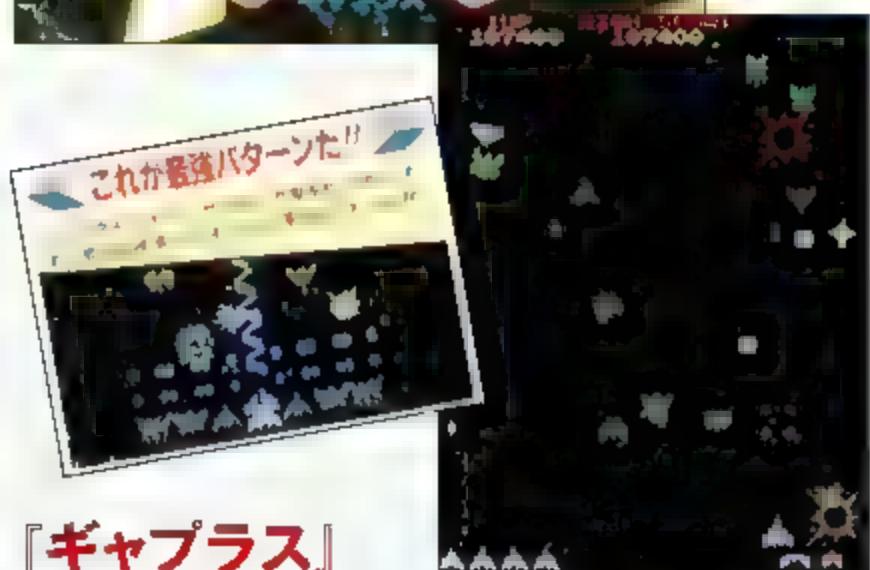
2作目「ギャラガ」のポイントは、やはり「デュアルファイター」と「チャレンジングステージ」のゲームシステムが見事だったことに尽きるだろう。ボスギャラガの「トラクター」ビームに捕まると、ファイターは敵の捕虜となり、敵と一緒に襲いかかってくる。この捕虜ファイターを救出すれば2機合体、「デュアルファイター」となって2倍の攻撃力で敵ギャラガを圧倒して気持ちいい！

シングルファイターのままでは数面ごとに挿入される「チャンジングステージ」でバーフェクトを取ることが困難で、おいしい部分を楽しめない。そのため積極的にデュアル化したくなってくるのだ。このプレイヤーの「欲」を刺激したバランス設計がなんとも憎い。

デュアル化を狙う際、一時的にではあるが、ちゃんと残機が減っている点は画期的。ここだけを見れば「プレイヤーが意図的にミスをする」ことを要求した初めてのゲーム、と言えるかもしれない。

強力兵器「ラスター・ヘッド」で

大反撃!!



新種族接近!

『ギャラガ'88』

配信情報

■バーチャルコンソールアーケード ■シューティング ■2009年6月23日配信
■800Wiiポイント ■Wiiリモコン、クラシックコントローラ対応 ■プレイ人数1~2人
発売時情報 ■アーケード ■1987年12月稼働 ©1987-2009 NBGI

『ギャプラス』

配信情報

■バーチャルコンソールアーケード ■シューティング ■2009年3月26日配信
■800Wiiポイント ■Wiiリモコン、クラシックコントローラ対応 ■プレイ人数1~2人
発売時情報 ■アーケード ■1984年4月稼働 ©1984-2009 NBGI

アイデア満載の総力戦
『ギャプラス』

極上のショータイム
『ギャラガ'88』

物量、スピード、システム、
そのすべてが量的拡大進化、アイデアにあふれるシリーズ3作目。複雑な動きで飛び回る敵に対し、立ち向かうプレイヤー側も6種類の「ラスター・ヘッド」でパワーアップできる。それでも敵を大捕獲して最大7機での並列射撃が可能な「ファランクス」は圧巻だ。

チャレンジングステージは、
撃つと放物線状にバウンドする
敵をお手玉のように拾ってゆく
テクニカルなものになつていい
る。ここをバックチリ楽しむため
にも、直前のステージで敵を大量捕獲しておきたい流れ。

また、画面の下半分ほどを自由に動けるように変わった点に注目。これにより、横だけでなく縦の動きで敵の攻撃を回避することができる。つまり、本作は「狙う」よりも「回避」が主軸になつていると言える。

圧倒的な物量で攻めてくる敵に対して、こちらも超火力で迎え撃つ、全体的にテンションの高いゲームに仕上がっており、近年の「大量の敵をドカドカ破壊しまくる」シューティングに通じる部分も多い傑作だ。

その名のとおり「ギャラガ」をベースとしてリメイク、再解釈と再発展を見せた「'88」。システム的には3機合体の「トリブルファイター」や、ステージ分岐、強制スクロール面の導入など数々の新要素も目立つところだが、本作で最も大きな進化を見せてているのは、なんと「インターティメント性」である。倒すと花火のような音と爆発が展開される「ドン」、撃ち込む「パン」と膨らんで大きくなつて破裂する「パン」など、映像とサウンドで存在感を見せる敵が増えている点が面白い。

そして、チャレンジングステージは「ギャラクティック・ダンシング」と称され、ギャラガ軍団が音楽に合わせてダンスを披露する美しいショータイムへと超進化した。もちろん撃つて全滅させれば「パーフェクトボーナス」を得られるのだが、まったく動かず撃たずに終えれば「シークレットボーナス」が入る。ここは楽しく踊るギャラガたちを鑑賞してほしい。映像と音のリンクを味わう、という解釈では「ギャラクション」への原点回帰とも言えるだろうか。

BLAST OFF!



Text=鶴巣(パンダコネクション)



『ボスコニアン』

配信情報 ■バーチャルコンソールアーケード ■シューティング ■2009年11月17日配信
■800Wiiポイント ■Wiiリモコン、クックシックコントローラ対応 ■プレイ人数1~2人
発売時情報 ■アーケード ■1981年11月稼働

©1981 2009 NBGI

近未来妄想科学宇宙戦争

宇宙やバイ。超広い。どれぐ
らい広いかって言うと、無限。
半端じゃない。そんな感覚を体
験させてくれるのが「ボスコニ
アン」だ。

70's 80年代、米ソの宇宙開発
競争により、宇宙という存在は
かなり身近なモノとなつた。連
日報道される月や木星の情報に
子どもたちが一喜一憂する時代
がそこにあつた。宇宙を舞台と
した「サイエンスフィクション」
が量産され、世界中を夢中にさ
せていた。そんな未来が現実の
ものになるかどうかはわからな
いが、来るべき宇宙戦争を想像
してしまうのも世界情勢から見
れば必然の流れ。外宇宙の異星
人と脳内戦争を繰り広げたり、
宇宙に進出した人間同士が利権
争いのために対立するなど、宇
宙が「未知なる世界」だったか
きたのだろう。こうした時代背
景は、初期ビデオゲームの多く
が宇宙SFだった歴史につなが
つてくる。

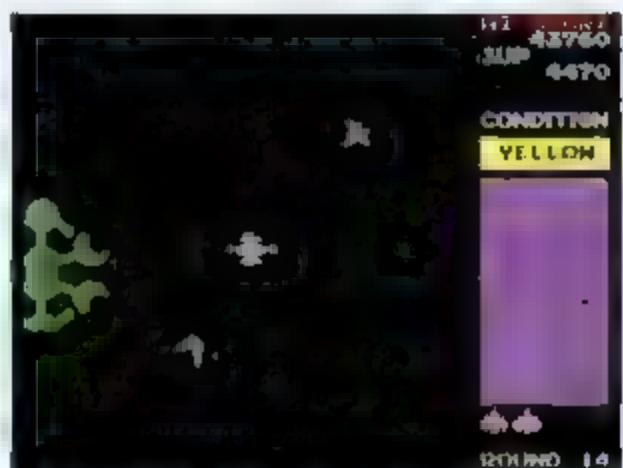
かくして「ボスコニアン」の
氣合が入った宇宙つぶりが、小
学生時代の筆者を瞬時にノック

アウトする。全方向どちらに進
んでも終わりがない、無限に広
がりループする宇宙が画面の中
にあつた。画面右のレーダー表
示で敵基地を確認、隕石群や浮
遊機雷を避けながら接近し、敵
軍のミサイル反撃の中をかいく
ぐって敵基地目がけて射撃！
大破壊！このゲームシステム
だけでたっぷり1時間は妄想の
世界から帰つて「これない自信が
ある。レーダー表示から「画面
外の敵を想像して警戒する」ゲ
ーム性は、「ラリーエ」から発
展したものだが、これですべて
を把握することができない点が
絶妙。合成音声による“ALERT”
“CONDITION RED”“SPY SHIP
SIGHTED”といったレトロフュ
ーチャーで印象的なコンピュー
タボイス（当時はこれだけでも

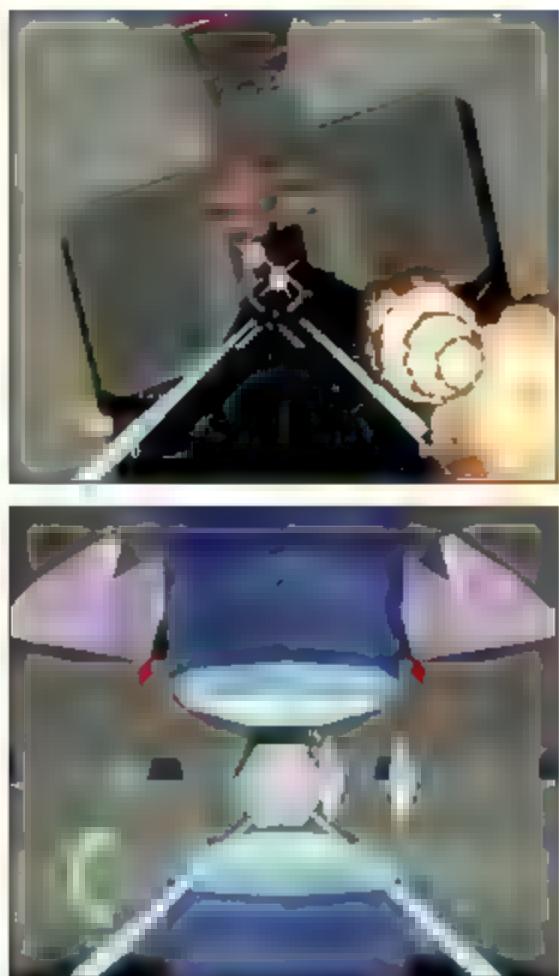
未来っぽさを感じられるものだ
った）で敵の警戒レベルや周辺
状況を察知できる点も、SF感
を盛り上げながらゲーム性を高
めることに成功している。

「ボスコニアン」はビジュアル
面のインパクトも大きかつた。
6カ所の丸い砲台を備えた敵基
地の造形は今でもグッとする名
デザイン。それに加えて本作の
ボスター（上部参照）も大いに
妄想を膨らませる見事なもの
で、ドット絵の画面から奥行き
や立体感を感じさせる相乗効
果を引き出していた。

ストーリー的に関連がある
シリーズ作品「スター・ラスター」
（※1）と「ファイナルブラス
ター」（※2）の2作はWII
でも遊べるので、ぜひ一緒に樂
しんでほしいところだ。



砲台を破壊して稼ぐか、コアを狙って即破壊するか瞬時に判断せよ



『スター・ブレード』

配信情報 ■バーチャルコソールアーケード ■シューティング ■2009年4月21日配信

■800Wii ポイント ■Wiiリモコン、クイックコントローラー対応 ■プレイ人数1人

発売時情報 ■アーケード ■1991年9月稼働

© 1991, 2009 NBGI

Text - VHS (フリーライター)

Wiiリモコンがプレイ 感覚をも完全再現！

記録的な猛暑となつた90年夏、大阪の「花の万博」に行けなかつた僕は大規模3Dシミューティング「ギャラクシアン3」に思いをはせる日々を過ごしていました。花博に行つた同級生の自慢話をうらやましく、そしてうらめしく聞いたものです。

そんな花博から一年が過ぎた翌年の秋、一人用「ギャラクシアン3」という触れ込みで「スター・ブレード」がナムコのお店にやってきました。「ギャラクシアンド」を切望した僕がこの事件に興奮しないわけがありません。200円を手に並ぶわけですが、これが思いのほか長く感じるものでした。普通なら前の人々のプレイを見て待つわけです。が、本作はのぞき込んで搭乘しが見えないのです。今からまだ筐体。興奮をかき立てる作戦説明、テクスチャのないボリュームで構成されたクールでソリッドな世界、像が遠くに映り無限の奥行きを感じさせる宇宙、美しいキンキンーという命中音とともに（）のちに連射が付くと

キキキンーに）破片をまき散らして崩壊する敵機。わずか数分の初プレイでしたが、それでも十分満足だったのはゲームというよりアトラクションの気分だったからでしょう。連打の疲労感も心地よいものでした。

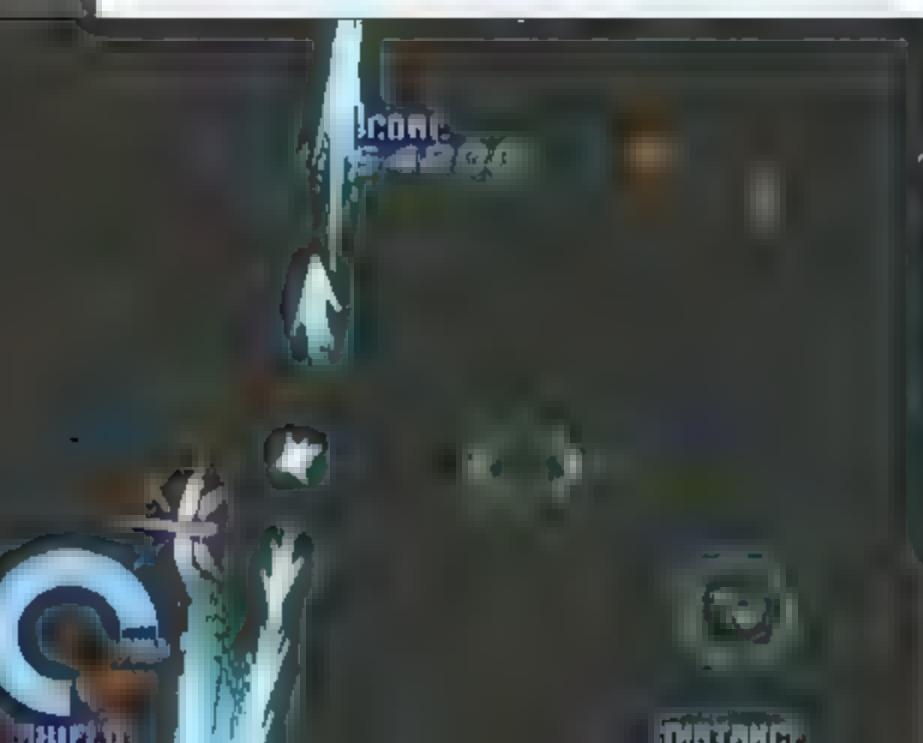
プレイ料金の値下げや連射といった延命策もあり長期的な人気を博した本作はさまざまな機種に移植されました。しかしハンドが非力だつたり、次世代機の初期作品ゆえ性能を引き出せなかつたりと今一步で、ゲームセンターの興奮を再体験できるものではなくもどかしい思いをさせられました。プレイステーション2「鉄拳5」に移植が収録され話題となりましたが、再現度は素晴らしいもののアナログスティックによる操作は難しく、マウスによる操作は快適なものとの臨場感に欠ける点は否めません。今回のバーチャルコソールアーケード版は高い再現度に加え、これまでの移植とは決定的に異なる点があります。

それは照準操作がWiiリモコンに対応（連射も搭載）していること。操縦桿と同じ感覚で自在に照準を操れる、プレイ感覚をも再現したかつてない移植作品なのです。

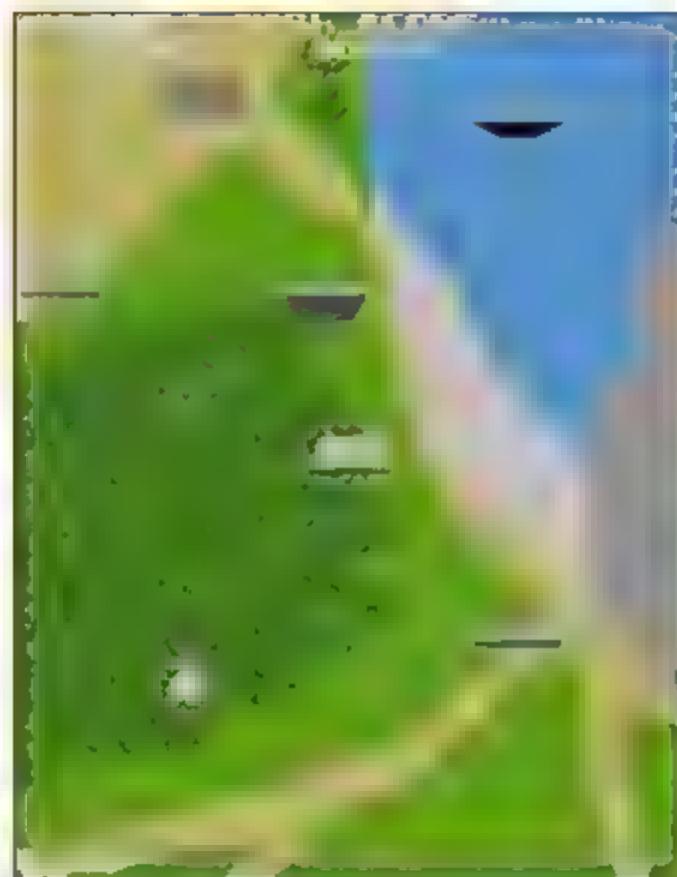
さあU.G.S.F.戦士のみなさん。

ライバルとの一騎打ちで突如かかるBGM - 鳥肌が立つ瞬間

本作をダウンロードし、電灯を消し、テレビから2m離れ、両手でWiiリモコン操縦桿を握りましょう。そして、できれば一名での出撃をお薦めします。なぜなら「スター・ブレード」は本来、自分のプレイを見られることも他人のプレイを見ることがない、あなただけの宇宙が展開する空間だからです。暗いコックピットに座り、心を静めて操縦桿を握り、無限に広がる大宇宙に飛び出したあの頃の自分を思い出してください。かつてあなただけが見た「スター・ブレード」の宇宙がここにあります。



ゼビウス感覚…



『ゼビウス』

配信情報：

- バーチャルコンソールアーケード
 - シューティング ■2009年9月1日配信
 - 800Wiiポイント ■Wi-Fiモード、クランクコントローラ対応
 - プレイ人数1~2人
- 発売時情報
■アーケード ■1983年2月稼働
©1982 2009 NBG

Text=多根清史(フリーライター)

やふうに始まつた。大人たちがテレビ筐体の上に積み上げてテープルゲーム・ブームから、はや数年。あの時ほどの距離もなく、クラスの人気者を見てるよくな憧れと「自分たちのブーム」という身近さ。ゲーセンに行くのもクラブ活動みたいな感覚だ。

日本中を狂乱の渦にたたき込んだ宇宙人が日常を侵略するわかりやすさというより、お高くとまつてお近づきになりたいと思えるカツコ良さ。「ゼビウス」はどこを切ってもビデオゲームの成熟と洗練を踏まえた自意識にあふれてる。まず、とにかくにもショーティングとしてスッキリまとまつていて、ストレスを感じさせる引っかかりがない。自機のソルバルウが空の敵にはザッパー、地上の敵にはブ

ビウス」とのなれそめは、そんなふうに始まつた。大人たちがテレビゲーム・ブームから、はや数年。あの時ほどの距離もなく、クラスの人気者を見てるよくな憧れと「自分たちのブーム」という身近さ。ゲーセンに行くのもクラブ活動みたいな感覚だ。

「ゼビウス」の台をのぞき込み……。「ゼビウス」とのなれそめは、そんなふうに始まつた。大人たちがテレビゲーム・ブームから、はや数年。あの時ほどの距離もなく、クラスの人気者を見てるよくな憧れと「自分たちのブーム」という身近さ。ゲーセンに行くのもクラブ活動みたいな感覚だ。

遙かな ファードラウト サーガ

「ゼビウス」の台をのぞき込み……。「ゼビウス」とのなれそめは、そんなふうに始まつた。大人たちがテレビゲーム・ブームから、はや数年。あの時ほどの距離もなく、クラスの人気者を見てるよくな憧れと「自分たちのブーム」という身近さ。ゲーセンに行くのもクラブ活動みたいな感覚だ。

日本中を狂乱の渦にたたき込んだ宇宙人が日常を侵略するわかりやすさというより、お高くとまつてお近づきになりたいと思えるカツコ良さ。「ゼビウス」はどこを切ってもビデオゲームの成熟と洗練を踏まえた自意識にあふれてる。まず、とにかくにもショーティングとしてスッキリまとまつていて、ストレスを感じさせる引っかかりがない。自機のソルバルウが空の敵にはザッパー、地上の敵にはブ

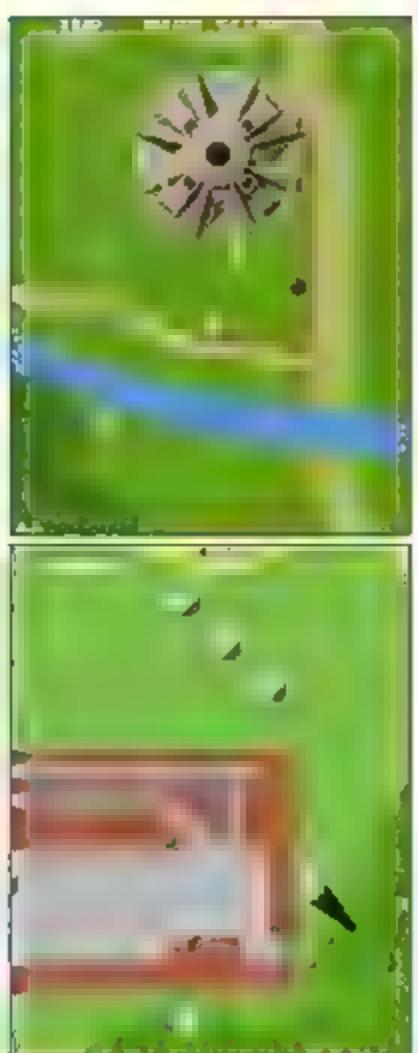
ビウス」とのなれそめは、そんなふうに始まつた。大人たちがテレビゲーム・ブームから、はや数年。あの時ほどの距離もなく、クラスの人気者を見てるよくな憧れと「自分たちのブーム」という身近さ。ゲーセンに行くのもクラブ活動みたいな感覚だ。

「ゼビウス」の台をのぞき込み……。「ゼビウス」とのなれそめは、そんなふうに始まつた。大人たちがテレビゲーム・ブームから、はや数年。あの時ほどの距離もなく、クラスの人気者を見てるよくな憧れと「自分たちのブーム」という身近さ。ゲーセンに行くのもクラブ活動みたいな感覚だ。

衝撃

繊密に描き込まれた地形やナスカの地上絵が、「ああ、美しかったね」と旅の思い出に終わらなかつたのは、そこに「宝」が埋まっていたからだ。そう「隠れキャラ」というすべての持ち札をオーブンにするゲームの常識を覆した「宝」は、多くの人々も巻き込み、ゲームの周辺産業のあり方も変えてしまつたのだ。

今はなき「ベーマガ」こと「マイコンBASICマガジン」の付録についていた「スーパーソフトマガジン」を開いた時の衝撃は忘れもない。それはやはり込んだプレイヤーにとって、まさに宝の地図。地面を撃つと



生えてくる「タケノコ」とソルや、1UPするスペシャルフラッグの在りかが暴かれていたのだから。各ステージのマップが、大きな一枚のマップを切り分けたものだった事実（画面写真で並べて一枚にしてた）にもびっくり。

自分の記憶が正しければ、これが商業ベースに乗った「攻略本」や「ゲーム専門誌」の本格的な芽生えだろう。「ベーマガ」の一コーナーにすぎなかつたビデオゲーム記事をわざわざ一冊の付録にまとめ上げた背景にあつたのは、元ネタになつた「1000万点への解法」という同人誌の存在だ。記事を書いたライターは、1000万点をたたきだしたハイスコアラーでもある。プレイヤーの頂点に立つ彼に大きく水をあけられ、複雑な想いを噛みしめたのは僕らだけじゃなかろう。

しかも他社のヒットに目ざといゲームメーカー各社は、「ぞつて隠れキャラや謎を地面に埋めた。プレイヤーたちは後れを取りものかと情報を欲しがり、できあいのゲームを遊ぶ」受け手「だつたハイスコアラーの一部をライター、つまり情報の「送り手」に吸収してゲーム専門誌が立ち上げられた。裏技や隠れ

ルや、1UPするスペシャルフラッグの在りかが暴かれていたのだから。各ステージのマップ

が、大きな一枚のマップを切り分けたものだった事実（画面写真で並べて一枚にしてた）にもびっくり。

自分の記憶が正しければ、これが商業ベースに乗った「攻略本」や「ゲーム専門誌」の本格的な芽生えだろう。「ベーマガ」の一コーナーにすぎなかつたビデオゲーム記事をわざわざ一冊の付録にまとめ上げた背景にあつたのは、元ネタになつた「1000万点への解法」という同人誌の存在だ。記事を書いたライターは、1000万点をたたきだしたハイスコアラーでもある。プレイヤーの頂点に立つ彼に大きく水をあけられ、複雑な想いを噛みしめたのは僕らだけじゃなかろう。

キヤラを通貨として「ゲーム情報産業」のサイクルが回り始めたのである。

ゲームクリエイターの誕生

ゲーム文化に「ゼビウス」が及ぼした影響といえば、初めて「作り手の顔が見えたこと」も忘れない。先の「スーパーソフトマガジン」では、関係者から「ゼビウス」誕生の経緯が熱く語られた。もともとベトナム戦争をモチーフにしていた「シャイアン」を一新し、立体的で質感のあるドット絵を自ら打ち……と語ったインタビューは「ゲームデザイナー」という仕事を知らしめる産声だつた。会社に勤めるひとりでいながら、顔が見えるクリエイターでいる事実が、後に続く人たちをどれだけ勇気づけただろう。そして明かされたバックグラウンドの「ファードラウトサーガ」というSF小説の粗筋。1万6千年后にもわたる生体コンピューター「ガンブ」と人類との戦いを描く大河的ストーリーは、ゲームに物語を導入した原点とも言う。が、僕らに言わせれば同じアニメ世代が作つてた。たとえば「ガル・ザカート」

なんて名前も、いかにも当時の中高生達が熱狂していたロボットアニメの敵メカっぽいじゃありませんか。巨体のアンドアジエネシスは、さしつめ重機動メカか？ 一本のゲームのために小説を生み出してしまった現場に溢れる、今でいう『厨二病』的な創作欲が「ゼビウス」に忘れられないアツさを与えたんじゃないかな。

ゲームセンターでの嵐が去つた後も「ゼビウス」の季節は終わらなかつた。見た目はソックリだが1面終わるたびテープを読みにいくX-1版や、貧弱なP-C-6001でよくぞここまで……とうならされた「タイニーゼビウス」などパソコン版の移植に泣き笑いですよ。ファミコン版のデキの良さに小躍りしいられる事実が、後に続く人たちをどれだけ勇気づけただろう。チヤルコンソールアーケード版までの長い道のりが、僕たちの「ファードラウトサーガ」だったのだ。



『ゼビウス』 アップライト筐体 サイドアートの カラーラフ

©NBGI

これは「ゼビウス」のアップライト筐体用
サイドアートのカラーラフ。

80年代初期にゲームセンターに設置され
たビデオゲーム筐体には、座って遊ぶ“テー
ブル筐体”と、立って遊ぶ“アップライト筐
体”的2種類がありました。

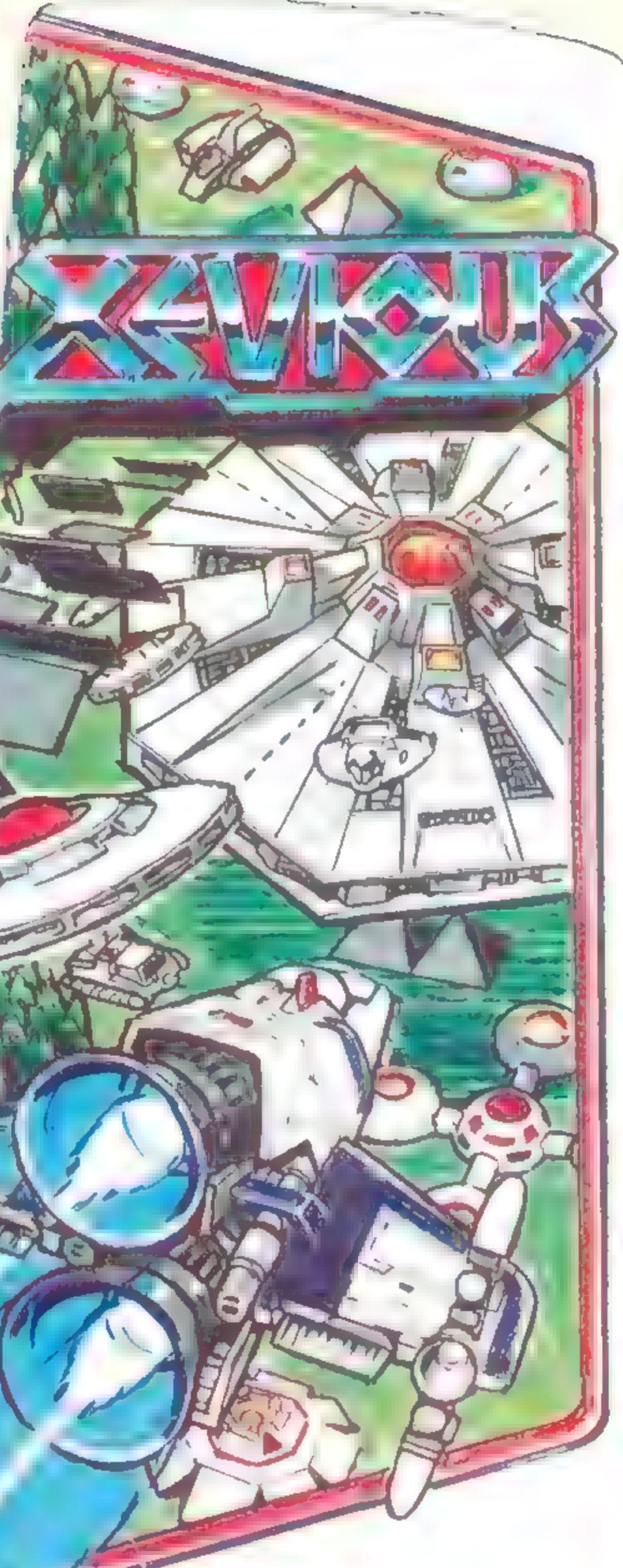
日本国内では両方の筐体が店舗と場所に
合わせて使用されていたが、海外ではゲー
ムは立って遊ぶ文化であり、アップライ
ト筐体が主流だったのです。

アップライト筐体は広い側面部にサ
イドアートを施されるので、テーブ
ル筐体よりも設置したときの存在
感は大きく、プレイヤーの期待を
いっそう高鳴らしてくれる魅力
がありました。

Text=山本悠作(編集部)

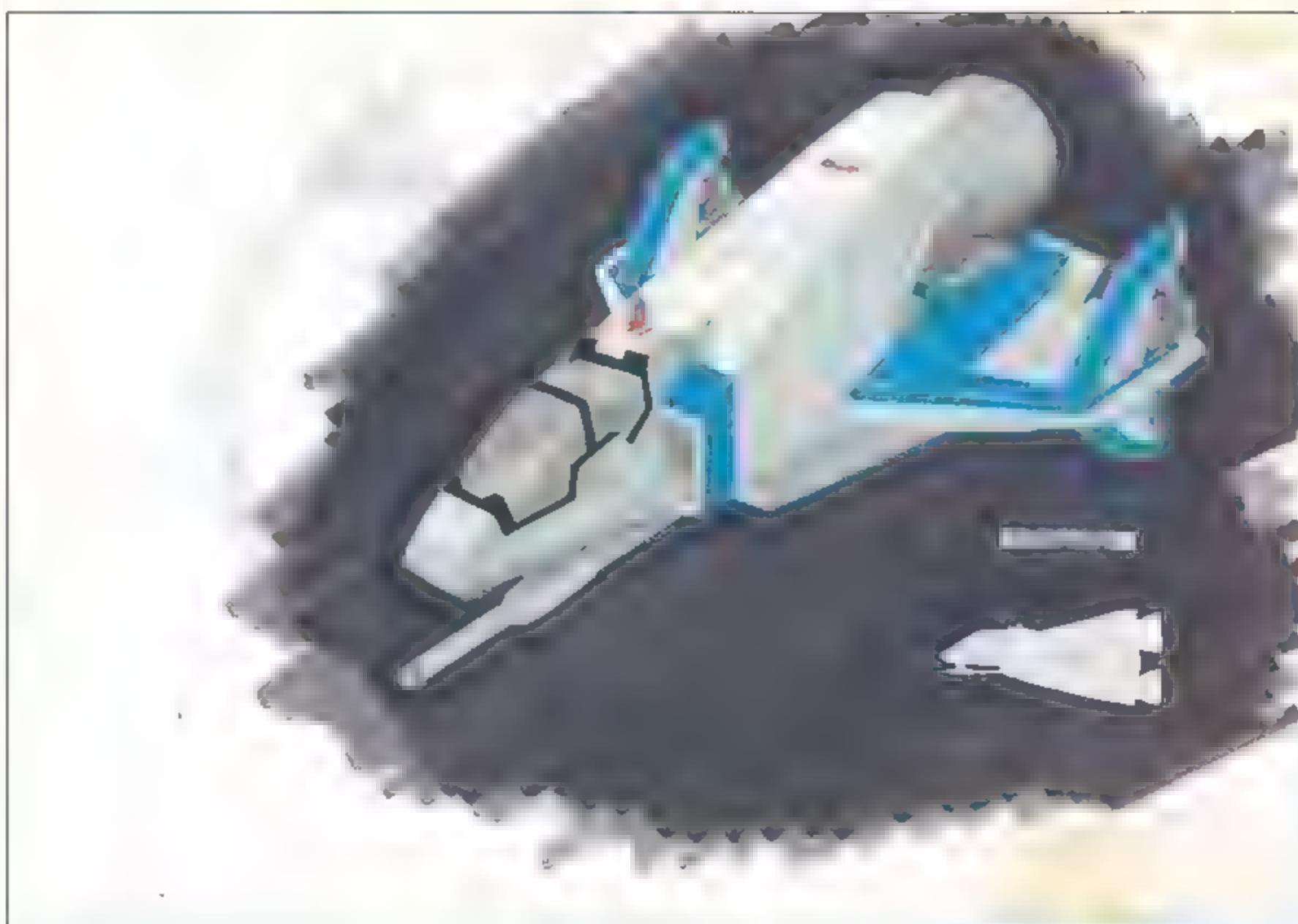


こちらの写真は、ナムコ初のビデ
オゲーム「ジーピー」(1978年)
のアップライト筐体。ナムコ製筐
体の側面部の形に合わせて「ゼビ
ウス」もカラーラフがデザインさ
れていたことがわかります。



『ゼビウス』キャラクター原画

「ゼビウス」キャラクターデザイナー・遠山茂樹氏にご協力を頂き、
秘蔵原画を掲載! 鉛筆で緻密に描かれた、自機ソルバルウと宿
敵アンドアジェネシス……。そのデザイン秘話は68ページから!



▲ソルバルウ

▼アンドアジェネシス





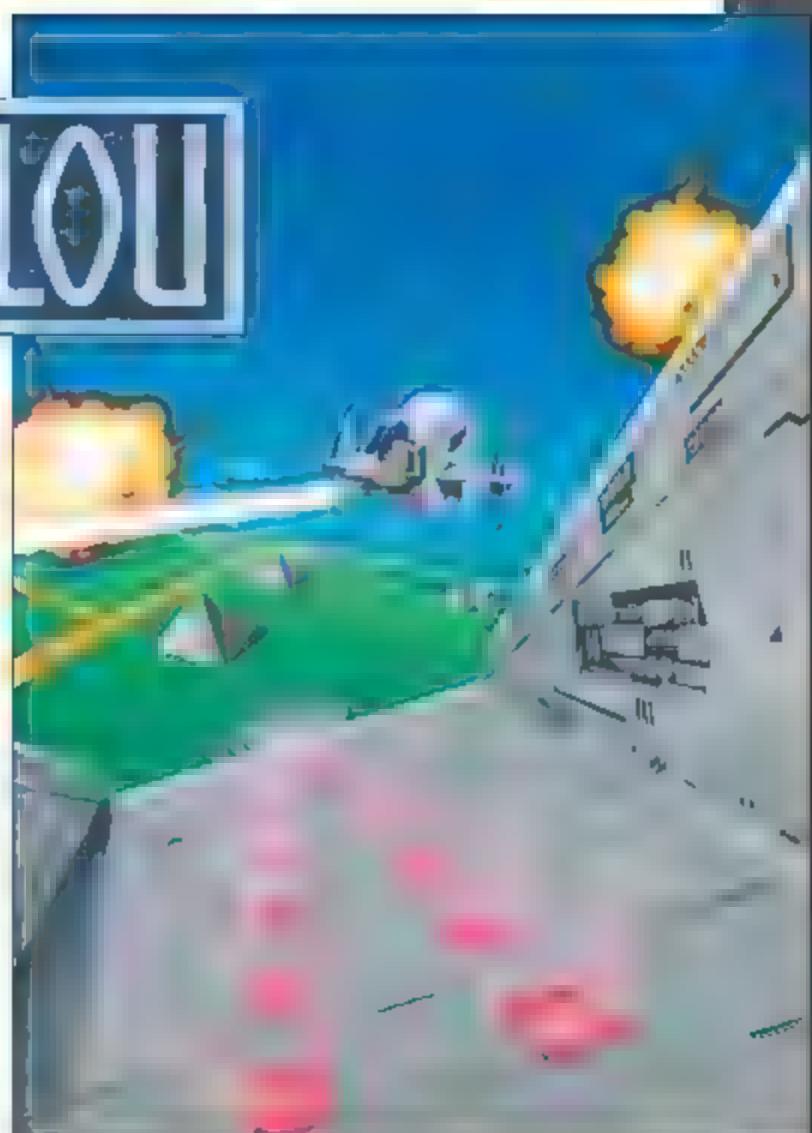
SOLVALOU

—あの
ゼビウスの
記憶が蘇る—

「ソルバルウ」

■バーチャルコンソールアーケード
■シューティング ■2009年3月26日配信
■800Wiiポイント
■Wiiリモコン、クラシックコントローラ対応
■プレイ人数1人
■アーケード ■1991年12月稼働
©1990-2009 NBGI

Text=鶴巣(パンダコネクション)



ポリゴンで構築された 『ゼビウス』の力タチ

本作「ソルバルウ」について語るには、やはり「ゼビウス」という偉大なる名作について触れないわけにはいかないだろう。筆者の主観視点で「ゼビウス」の特徴を1点のみ挙げるとすれば「立体感」である。あまり多くの色を表示できなかつた当時のハードウェアながら、グレースケールの階調にパレットを確保する思いきつた決断で「光の当たり具合」を表現、同

時期のゲームとは一線を画す「輝きと影が同居する映像表現」を具現化したのが「ゼビウス」の凄さであつた。

時代は流れ、「ポリゴン」という技術が生まれる。立体データを用意しておき、リアルタイム計算で大きさと距離を確定して表示する技術だ。ナムコは早くからその可能性を研究し、89年に通称「ポリゴナライザ」と呼ばれるシステム基板を開発。「ウイニングラン」「ステープレード」などの後に登場したのが「ソルバルウ」だった。

「ゼビウス」の世界観をポリゴンで「立体再現」した「ソルバルウ」。緑の丘を超えて、青い海を通過、入り組んだ渓谷を抜け

て、敵基地に侵入してコアを破壊する……。それは自分が「ゼビウス」の世界に入り、バイオットとして自分の手で操縦する、バーチャル旅行体験と言つてもいい感動的なものだつた。

よく見ると、すべてがポリゴンで描かれているのではないことを気づく。空中を飛来する小型の敵は、CG画像をアニメーションで描かれていたのだ。これは「ブリレンダリング」の概念をいち早くゲームに取り入れた例であり、ナムコの高い技術力を見せつけるものだつた。

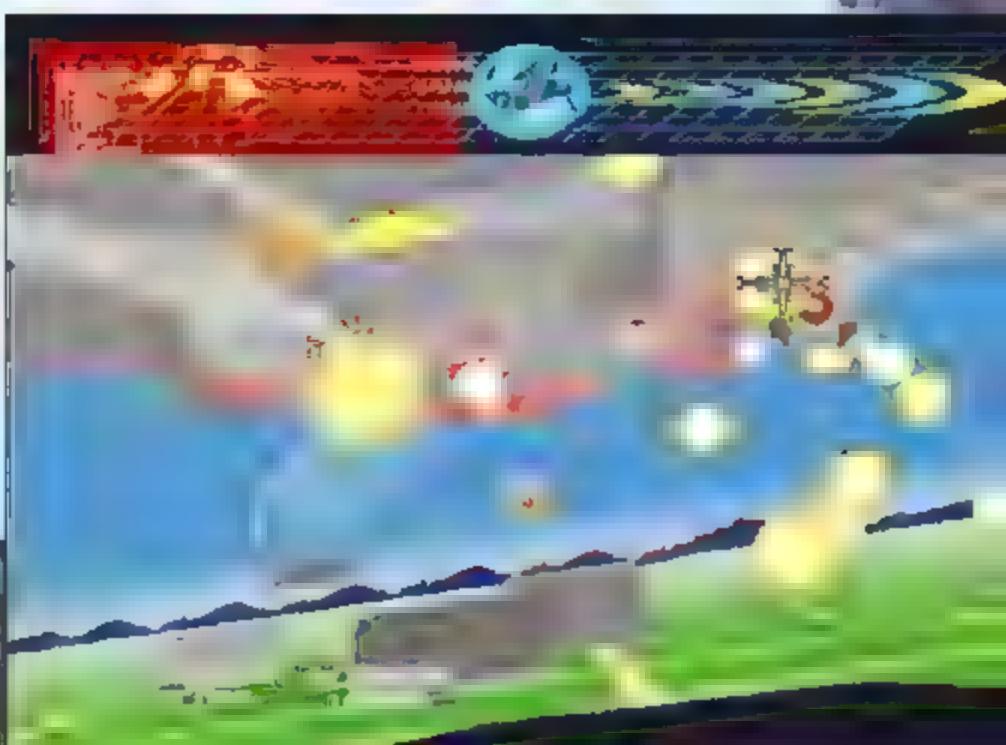
ミニマル的であった「ゼビウス」の音を「アンビエント」と解釈して表現したサウンドが素晴らしかつたことも付け加えておきたい。

……と、このような当時の技術博覧会的ゲーム歴史遺産であり、高い意義のあるタイトルながら、大型筐体作品の宿命か出荷台数はあまり多くなかつた。現在では実機が稼働している場所がほとんど存在しない超レア作品となつてしまつたのだが、これがWIIで手軽に遊べるようになつたという事実がどれだけ衝撃的かつ喜ばしい出来事なのかご理解いただけただろうか？ ナムコありがとう！ WII持つててよかつた！

WII

観光旅行気分で遊んでるでいる間にバスボスが倒せないんだけどそんな流れで、ようやくバーチャルコンソールアーケード版について話題を移すが、アーケード版よりも良い作品に進化している。その最大の理由は「WIIリモコンでの操作」だ。リモコンを画面に向けて照準を直接操作する感覚は、ハッキリ言って筐体の操縦桿よりも遊びやすい仕上がり。この操作方法の改善は特に高く評価したい。

技術語りが大半を占めてしまつたが、本作は「そういう価値」がある作品なのだ。ぜひゲームの進化史を味わいながら楽しんでみていただきたい。





GGG - EMPTY ENERGY GAUGE FULL



グローブダは戦闘本能を呼び覚ましてしまった。



『グローブダ』

配信情報

- バーチャルコンソールアーケード
- シューティング ■ 2009年11月10日配信
- 800 Wii ポイント ■ WIIリモコン、クリックコントローラ対応
- プレイ人数1~2人

発売時情報

- アーケート ■ 1984年12月稼働
- © 1984-2009 NBGi

Text=大村宏一(フリーライター)

広大なる一画面

「グローブダ」は1984年に発売された一画面型のシューティングゲーム。「バトリング」と呼ばれるマシン競技が題材となつており、閉鎖された闘技場が周囲の敵を全滅できれば1面を舞台に主人公機「グローブダ」

クリアとなる。

ハードウェアの向上によりビデオゲームはスクロールする広大な舞台を手に入れた。ナムコは「ボスコニア」、「ニューラリーエ」、「ゼビウス」といった作品でスクロール型ゲームの大ブームを生み出したのだが、そのナムコ自身が一画面型アクションゲームの灯を守り続けたことは印象深い。「グローブダ」

の存在なくしては「モトス」や「トイボップ」といった作品はなかつたのではないだろうか。

一画面型アクションゲームは舞台が限られるため、緻密なルールと面構成が必要とされる。「グローブダ」のルールは「限りある(時間で回復する)エネルギーを攻撃と防御に割り振つて戦う」というシンプルなもの。2つのボタンはビーム砲とシールドに割り振られており、こ

る行動。つまり、ボタンを押せばエネルギーと引き換えに攻撃や防御を行え、そうでなければエネルギーが回復する。シンプルながらわかりやすいルールである。

エネルギーの減少＝性能の低下であり、特にシールドはエネルギー残量の影響を大きく受けける。十分なエネルギーがあれば青のシールドで敵弾や爆発を防げるが、ボタンを押し続けると黄色のシールドになり爆発が防げなくなってしまう。さらにエネルギー残量がレッドゾーンに突入してしまうとシールドが張れなくなり完全に無防備になる。回復させるには2つのボタンを押さなければよいのだが、もちろん敵はお構いなしに攻撃していく。

しかも舞台となるのは周囲が壁で囲まれた闘技場。逃げ回るにも限度があるし、移動しながらでは回復速度も限られたものになってしまふ。だが、障害物の陰に隠れたりジグザグに動けば逃げ切れる可能性もないではない。一画面しかないはずのブレイフィールドが本当に広大に感じられる瞬間だ。本当に良くできたゲームデザインはハードウェアの壁すら突破するのだ。



攻撃も防御も画面下のエネルギーを消費する。猛攻に耐えながら敵を冷静に落とす濃厚な戦術空間

終局を迎える。当時としては珍しく面セレクトのコマンドがついていたため、99面は限られた者の聖域というわけではなかつた。しかしその難度は高く、あらゆる構成要素が「グローブダ」を破るために用意されていた。

「グローブダ」の続編は存在しないが、それは99面で真の完成を見たからなのかもしれない。

んふ!! 摩訶不気味! …ブキミが気持ちいい

『バラデューキ』

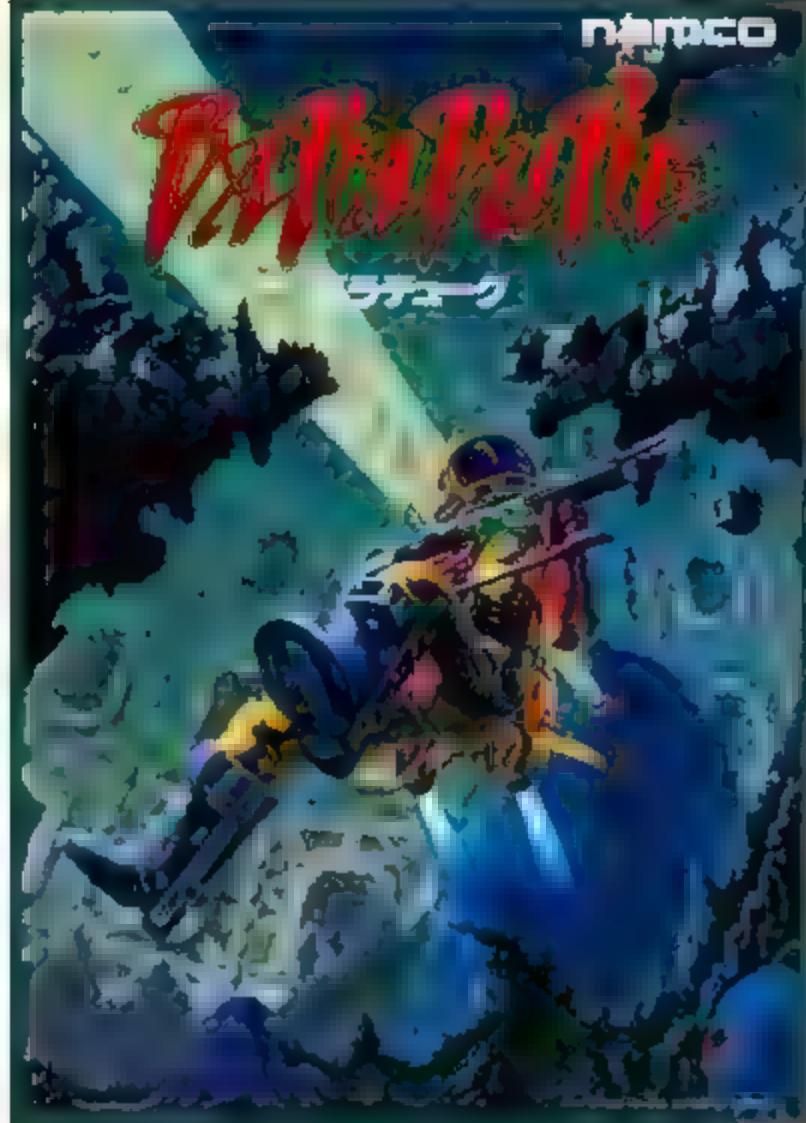
配信情報

- ハーチャルコンソールアーケード
 - シューティング ■ 2009年10月13日配信
 - 800Wiiポイント ■ Wiiモコン・クリックコントローラ対応
 - プレイ人数1~2人
- 発売時情報
- アーケード ■ 1985年7月稼働

© 1985 2009 NBG



Text - GERTACK!(フリーライター)



不気味なオクティ族から パケット族を救い出せ

外観はスペースコロニーのようだけど中はおどろおどろしい雰囲気の漂う「バラデューキ要塞」を舞台に、プレイヤーは宇宙辺境警備隊のファイターとなって邪悪な宇宙生命体のオクティ族と戦うアクションシューティング。要塞内の各フロアはゲートで仕切られていて、フロア内のオクティ族をすべて倒すことで地下フロアへと進んでいき、各ステージの最下層では巨大なボス「グレート・オクティ」と戦わなければならないのだ。

この「バラデューキ」のウリは、まるで深海の地中深くまでを突き進むかの「とく、不気味な世界観にビビりながら楽しむ点にあります。スタート時に狂った旋律のBGMが流れ、ゲーム中はBGMが無く、ゆっくりと鳴る鼓動音が恐怖感をあまり、ダメージを受けてシールドが残り少なくなると鼓動音のテンポが早くなるので一層あせらされます。敵のオクティ族は奇妙なものが多く、最下層に潜むグレート・オクティを倒すと叫ぶ断末魔の甲高いボイスがとても不気味でしたし、ゲーム中にオクティ族を倒すと出るカプセルも

ルを不意に開けてしまうランダムで出現する「バガン」という敵に、筆者はいつもやられてビックとなっていたのでそいつの存在が一番怖かったです。本作で一番重要な点は友好的な「パケット族」の人たちを助けることがあります。人と言つても、黄色い顔にひとつ目の変な生き物なんですが、スタート時に、アイム・ユア・フレンド」とか喋ったり、助けてあげると「サンキュー」とお礼を言つたりするのでなかなか憎めないカワイイやつなんです。しかも、助けた数によって各フロアのクリア後にルーレットでシールドの数を増やすチャンスになつてくれたり、ボス戦のときには体当たり攻撃もしてくれるので助けてあげるほかありませんね。

しかし、このパケットさんをうつかり撃つちゃうこともできるので注意が必要。たくさんのがパケットさんを撃ち続けたりするとボーナス得点をくれる隠れキャラなんて登場したりするのですが、ファイターのシールドが増やせなくなったりするので良い子のみなさんはマネしないようにしてくださいね。ていうか、かわいいパケットさんがやらるのはとつでもかわいそうなのでやめましょう。

地下要塞バラデューキの最下層に潜む巨大なグレート・オクティ

ファイターの名前は1P側が「KISSY」、2P側が「TAKKY」で一人とも女性という設定なのですが、もともとは開発者のニックネームで、実際に二人の似顔絵イラストが表示されます。ゲームキューブの「ミスター・ドリラードリルランド」やプレイステーション2の「NAMCO X CAPCOM」では、KISSYの本名が「トビ・マスヨ」となり、「U.G.S.F.(銀河連邦宇宙軍)」の隊員として再登場していますね。





あのバラデュークが
今、ここに甦る!

『爆突機銃艇』

配信情報

- バーサークコンソールアーケード
- シューティング ■2009年10月13日配信
- 800Wポイント ■Wiiモコン、クラシックコントローラ対応
- プレイ人数1~2人

発売時情報

- アーケード ■1988年8月稼働

©1985-2009 NBGI



Text - GERTACK!(フリーライター)

源平プロロが手掛けた 『バラデューク』続編

ストーリー的に「バラデューク」の続編となり、再び宇宙辺境警備隊のファイターは、凶悪な宇宙生命体のオクティ族を全滅させなければならないのだった。

「源平討魔伝」を手掛けたスタッフ「源平プロジェクト」によって制作され、「システムI」

基板を採用したことでの前作よりもグラフィックやサウンド面が向上。システム面では、前作のように左右に向きを変えて攻撃することはできなくなり、基本的に画面の右方向へ向かってステージ最後の地点に到達すればクリアとなるので、アクションゲームというよりもシューティングゲーム色が強くなりました。ステージによっては分岐路があつたりして、進んだルートによっては全30~48ステージでオールクリアと変化します。

新要素として、いわゆるシルド的な「機銃艇」がステージ2以降で登場するほか、仲間のパケットさんを小型の機銃艇に乗せることで一緒に戦ってくれます。道中で助ける黄色いパケットさんは敵弾に当たつたり捕獲する前に撃つてしまふとスグにヤラれてしまいますが、新た

に登場した白いパケットさんは無敵なので心強いです。敵にも黒いパケットさんが登場するようになつたのはちょっと厄介ですね。また、アイテムで波動銃や機銃艇を3段階にパワーアップすることが可能。ボスステージの前やコンティニューした後にルーレットチャンスがあつて、各種アイテムや味方のパケットさんがもらえたりもします。

本作がゲームセンターで稼働した当時に筆者が初めてプレイしたとき、前作より難しくなつていたのがちょっと残念でした。何が難しいかって言いますと、デフォルト設定だと5万点のエクステンドまで自機の残機がないので、早ければステージ1で敵の攻撃に当たると即ゲームオーバーになつてしまうのです。

アイテムの機銃艇を乗り継ぐことで残機の役割を果たすという仕様に気づく前に、ゲームセンターの人が気を使って残機ありの設定にしてくれたので、その後もなんとかプレイを続けましたが、このせいもあってかあまり人気が出ず、ゲームセンターから早々に姿を消してしまいました。それならむしろ家庭用移植版を出してほしかつたものですがこれまでにその機会がなく、今回のバーチャルコンソ

ールアーケード配信によつてようやく初移植となりました。

バーチャルコンソールアーケード版のデフォルト設定でも残機数は0になつていてますがスタートメニューのゲームセットティング画面で残機数を最大5機まで変更できますし、連射設定も可能で、アーケード版よりも気軽に遊べるようになります。

なお、本作では1P側のファイターの名前は「TAKKY」、2P側は「HOMMY」となっていますが、これは開発スタッフの担当が前作と変更があったからのようです。

捕まつているパケットを助けると自機の周りをクルクル飛び回るよ





『スカイキッド』

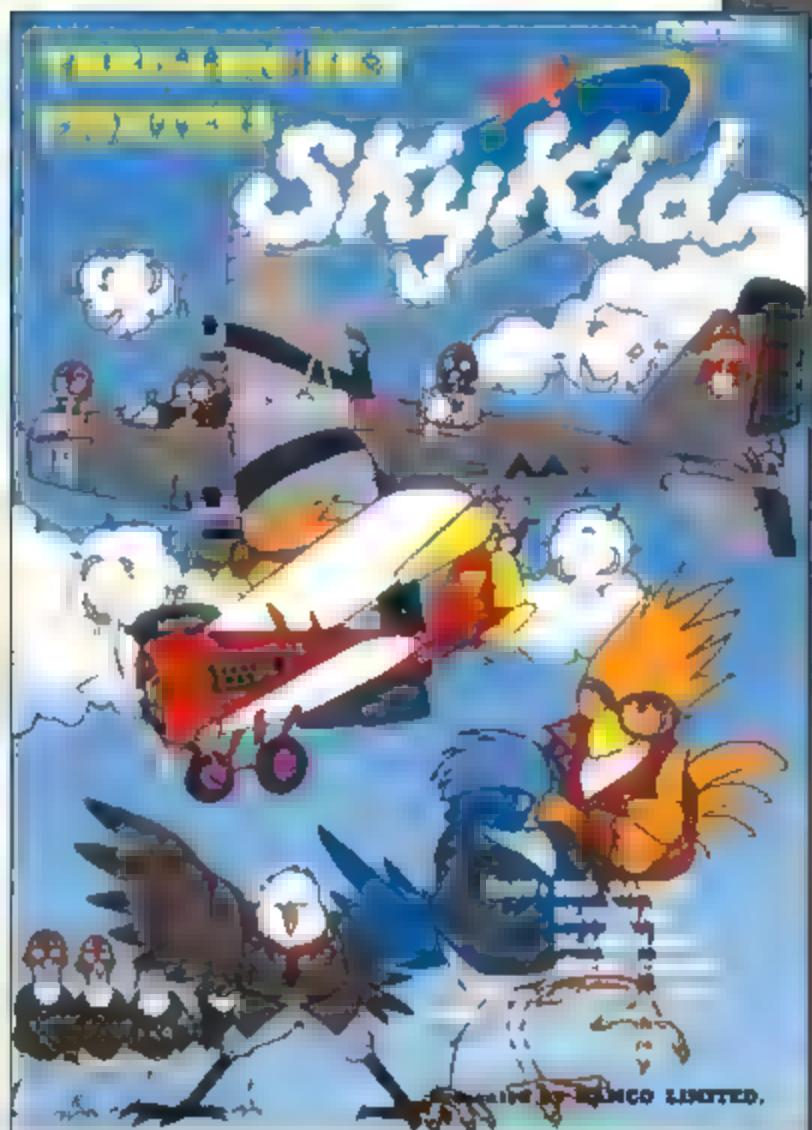
配信情報

- バーチャルコンソールアーケード
 - シューティング ■2009年7月7日配信
 - 800Wiiポイント ■Wiiモード クラシックコントローラ対応
 - プレイ人数1~2人
- 発売時情報
■アーケード ■1985年12月稼働
© 1985 2009 NBG



Text=大村宏一(フリーライター)

ゆかい、つづかい、
スカイキッド!!



ローテクである」と、
その意味

「スカイキッド」は複葉機の時代をモチーフとした横スクロールシューティングで、鳥人たちが飛行機に乗り込んで戦います。

現代の空中戦は機械がすべてを支配するハイテク戦ですが、「スカイキッド」で描かれる世界はアナログで牧歌的。真っ青な空の元、明るいマーチと共に進んでいく様はまるで運動会のよう。敵弾をくらっても、地面に落ちてしまふまでにボタンを

「連打すれば復活できる」というルールもなんとなく納得できました。

シューティングの基本は今も昔も「敵弾を食らう=ミス」ですから、「これは相当な変わり種」。

アーケードゲームの根本には

「いかに素早くコインを回収するか」という部分があることを考えると、営業的に「敵弾を食らう=ミス」の方が多いが望ましいのは確か。それでも

「連打で復活」

というルールが入っているのは、物事をひとひねりせずにはおけなかつた1980年代のナムコの血のせいか、それとも1コインの重みが現在とは違ったせいなのか。おそらく正解は存在せず、その両方がほどよく入り混じっているせいに違いないのです。

「スカイキッド」のアナログさを際立たせているのが「爆撃」のフィーチャー。本作は2ボタンを使うシューティングですが、ボタンは「機銃」と「宙返り」。では爆弾がどこに出てくるのかというと、ステージの途中に出てくるものを回収するのです。爆弾をつり下げている間は「宙返り」ボタンが「爆弾投下」の役割に変化し、「宙返り」が不可能になるのが秀逸。爆弾の重みで軽快な機動が不可能になるという設定を無言のうちに伝え、かつゲーム性に結びついているのです。

爆撃は完全なマニュアル操作。重力に引かれるままに落ちていくだけで、現代のハイテク爆弾のような誘導機器はありませんし、クラスター爆弾(収束爆弾)のように爆弾の中に山ほど子爆弾を仕込んでおきあたり一面を焼け野原にするようなわけにもいきません。しかも、爆

弾の所持数は一発のみ。「戦闘機が腹に爆弾を抱えて敵中突破する」という行為がいかに無茶であるかが身にしみてわかります。

このルールのおかげで「スカイキッド」の爆撃は一回一回が

事に爆弾を命中させた、攻撃に耐えきれず爆弾を捨てて身軽になつた、命中率を上げるために高度を下げすぎて対空放火にくわれたなど、常にスリリング。

「」にもビデオゲーム的に受けが良くわかりやすいハイテク戦闘機や宇宙船を使わなかつた意味があるといえるでしょう。





泊と珍の トリックルクル・ シューイング

『オーダイン』

配信情報 ■ハ チャルコンソ ルアーケ ド ■シ ティング
■2009年12月1日配信 ■800Wiiポイント
■Wiiリモコン、クラシックコントローラ対応 ■プレイヤー数1~2人
発売時情報 ■アーケード ■1988年9月稼働 ©1988 2009 NBGI

Text—山田義臣(フリーライター)

ひたすらグルグル回る 大回転シューイング!!

回転・拡大・縮小というそれまでゲームでは表現できていなかつた機能を搭載し、1988年に登場したアーケード基板「システムII」。その第2弾タイトル(第1弾は「アサルト」)として発表された横スクロールシューイングゲームが、この「オーダイン」。

第1弾「アサルト」同様、拡大・縮小よりも回転機能がふんだんに使われているが、視点変更のために画面を回していた「アサルト」とは違い、「オーダイン」では、回転の動きを演出や敵キャラの動きに昇華させていた。

必要以上にグルグル回るステージ内のオブジェクトやボスに、当時ゲーム少年たちは一様にド肝を抜かれたものだ。当時まだ小学生だった筆者も、パチンコ屋の二階にあつた薄暗いゲームセンターに「オーダイン」が初めて現れた時、こう思つたものだ。「なんかよくわからないけど未来が来た!」と。

それは2年後に発売されたスマートファミコンによってゲーム業界に巻き起こる、回転・拡大・縮小演出大流行の一歩先

を行く衝撃だつた……。

と、初めてゲームを見た時の

いうことに、大いに感動したの

を覚えている。

衝撃を大仰に書いてみたが、ゲーム自体はオーソドックスな横スクロール・シューイング。ゲームのノリや色使いが全体的にポップなところや、ショットとボムで戦う基本システム、敵を倒すと入手できるお金でアイテムを販賣自機をパワーアップするところなどは、当時それほど珍しくはなかった。

しかし、実際にプレイしてみるとわかるのだが、遊んだとき感じる楽しさは、当時のほかのゲームとは似て非なるもの。その最大の要因となっていたのが、前述した回転するオブジェクト群だった。どれも、見た目の派手さを演出するために回っているわけでなく、しっかりとゲーム性に寄与していたのだ。

協力プレイも可能。ワイワイしながら遊べば文句なく楽しい

特に面白かったのが、ステージ2とステージ7に登場する画面全体が回転する仕掛け。見た目の迫力もさることながら、迫り来る障害物を避けつつ敵を倒すゲーム性は、当時、ほかでは味わえないものだった。

ステージ7では、ショットを当てるごとに回転が加速＆減速、さらには逆回転させられるオブジェクトが登場。これだけ大仰な仕掛けをプレイヤーが操れるど



光が闇を切り裂く! ここに覚醒する ドラゴンスピリット 『ドラゴンスピリット』

配信情報

- バーチャルコンソールアーケード
- シューティング ■ 2009年9月8日配信
- 800Wiiポイント ■ Wii、モコノクアシックコントローラ対応
- プレイ人数1~2人
- 発売時情報
- アーケード ■ 1987年6月稼働
- ©1987 2009 NBG



Text=GERTACK!(フリーライター)

アーケードのシューティングゲームが最盛期だった1987年に、ナムコは「ゼビウス」以来の総スクロール・シューティングとなる「ドラゴンスピリット」をリリース。「ロマンシング・シュー・ティング」と銘打たれた本作は、これまで悪役とされていたドラゴンをあえて主人公とした設定に誰もが驚きましたし何よりもそのファンタジックなストーリーと世界観に魅了されたことでしょう。この頃はまだゲームスタート時にデモシーンが表示されるだけで主人公アムルがブルードラゴンへと姿を変える美しいグラフィックのデモシーンが衝撃的でしたね。

自機のブルードラゴンが青玉のアイテムを取ると首が増えて攻撃範囲がアップするけど同時に当たり判定



ロマンシング・シュー・ティング ゲームの金字塔

アーケードのシューティングゲームが最盛期だった1987年に、ナムコは「ゼビウス」以来の総スクロール・シューティングとなる「ドラゴンスピリット」をリリース。「ロマンシング・シュー・ティングゲーム」と銘打たれた本作は、これまで悪役とされていたドラゴンをあえて主人公とした設定に誰もが驚きましたし何よりもそのファンタジックなストーリーと世界観に魅了されたことでしょう。この頃はまだゲームスタート時にデモシーンが表示されるだけで主人公アムルがブルードラゴンへと姿を変える美しいグラフィックのデモシーンが衝撃的でしたね。

も大きくなってしまい、エリアの道中で敵がトラップのように配置されていて自機が切り抜けるにはちょっとコツのいる箇所など、本作ならではの難関的な要素がむしろ面白くて、筆者を含む誰もが必死になつて攻略法を見つけ

ては夢中になつてプレイしたものでした。また、連射装置が標準化されてない時代でもあつたので、本作を攻略するのにあつてピアノ連打などのいろいろな連射方法が使われていました。筆者は子どもの頃、近所のお好み焼き屋さんについたテーブル筐体で主に本作をプレイしていましたが、見下ろし視点でいたのですが、見下ろし視点で自機を操作することで自分がさもブルードラゴンになつて空を飛んでいるかのような気分になれないので楽しくて仕方ありませんでした。自機が戦闘機などの無機質な物ではなく、ドラゴンという生き物のキャラクターだったという点でも感情移入がしやすかつたのだと思います。

しばらくして、ニューバージョンと呼ばれる本作の改良バージョンと呼ぶべきバージョンとして、アーケード版はアーケードのオールドバージョンをもとに移植。連射機能やゲーム中断/再開機能が実装されていますので手軽に遊べると思います。



ては夢中になつてプレイしたものでした。また、連射装置が標準化されてない時代でもあつたので、本作を攻略するのにあつてピアノ連打などのいろいろな連射方法が使われていました。筆者は子どもの頃、近所のお好み焼き屋さんについたテーブル筐体で主に本作をプレイしていましたが、見下ろし視点でいたのですが、見下ろし視点で自機を操作することで自分がさもブルードラゴンになつて空を飛んでいるかのような気分になれないので楽しくて仕方ありませんでした。自機が戦闘機などの無機質な物ではなく、ドラゴンという生き物のキャラクターだったという点でも感情移入がしやすかつたのだと思います。

しばらくして、ニューバージョンと呼ぶべきバージョンとして、アーケード版はアーケードのオールドバージョンをもとに移植。連射機能やゲーム中断/再開機能が実装されていますので手軽に遊べると思います。

聖龍伝説よ、再び。



スムーズな
ズーム・回転機能が
爽快なる浮遊感覚を
生んだ!

『フェリオス』

配信情報

- バーチャルコンソールアーケード
- シューティング ■ 2009年7月28日配信
- 800Wiiポイント ■ Wii/Wiiモコン/ファンクコントローラ対応
- プレイ人数1~2人

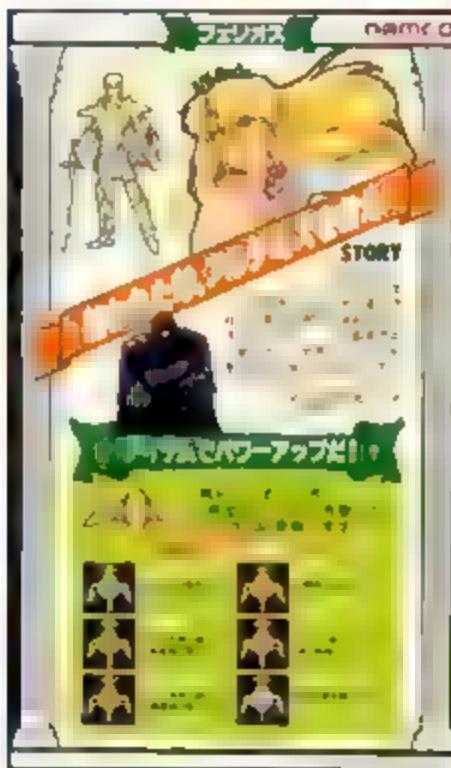
発売時情報

- アーケード ■ 1989年2月稼働

©1988-2009 NBG



Text=小日向ななみ(武藏野プロ)



ファンタジーシューティング ゲームといえば……?

世のゲームファンに問うてみよう。「ファンタジー世界を舞台にしたシューティングといえば何?」と。そしたら皆、いの一番にこう答えるだろう。

「ドラゴンスピリット」と!!

……あれ。

いや、実際そうだとは思う。だいたい、「ドラスピ」はかの「ゼビウス」の後継とか言われてる作品もある。知名度や格では、なかなかかなわないかもしない。しかし、ここで声を大にして言いたい。本作、「フェリオス」こそが、ファンタジーシューティングの王道と言えるのではないかと!

本作は基本的に、タテ強制スクロールのシューティングである。強制スクロールのスピードはやや遅めであるものの、オーソドックスなシステムと言つてもいい。アイテムを取ることで特殊ショットやオプションをつけるこ

とは一線を画すものである。

だが、それらは本作を彩るひとつ要素にすぎない。本作を楽しむための根幹は別にある。それは何を隠そう、「女神アルテミス」その人なのである。

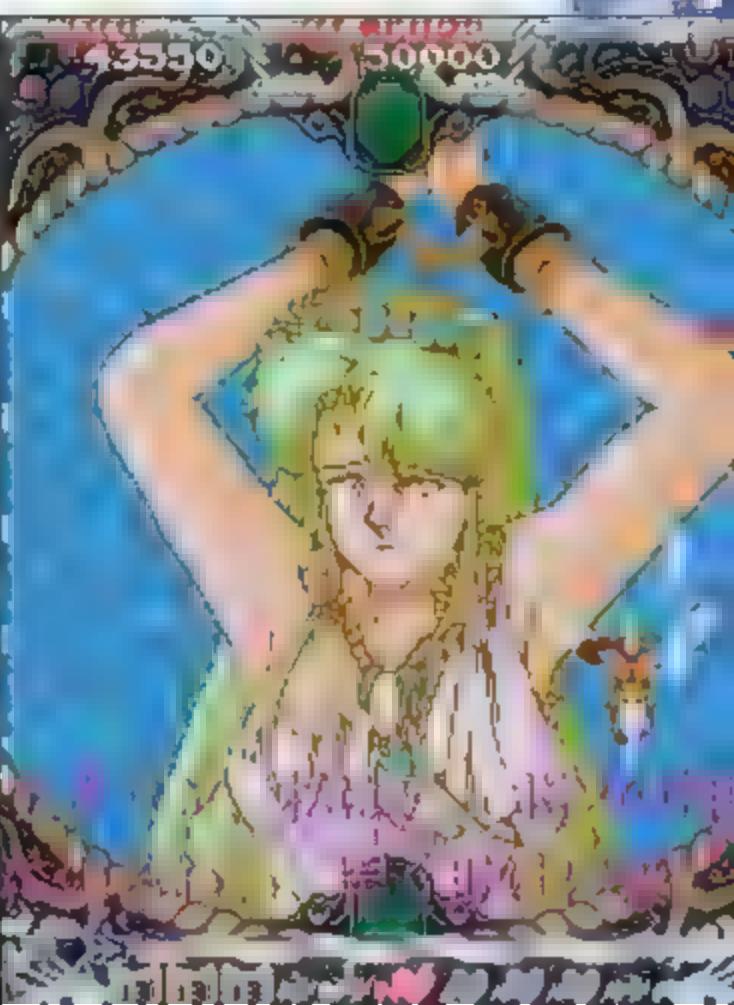
アルテミスこそ本作の至高にして究極の存在。彼女の振りまく色気、キャラクター性!「そが、本作を語るうえで欠かせない、最重要素であり、ほのかの作品と一線を画し、ゲームの幅を超えたファンタジー作品としての魅力と本質を確立させているのである!!

はつきり言つていい大人がゲームに出てくる女の子を語るなんて、恥ずかしくて仕方ないのだが、そんな恥じらい、彼女の前では無意味である。圧倒的な体躯と声量によってプレイヤー

とができ、ため撃ちで敵に大ダメージを与えることだって可能だ。ナムコらしい、堅実かつ、重厚なゲーム性。やればやるほどうまくなり、その上達感が、また楽しい。さらに、

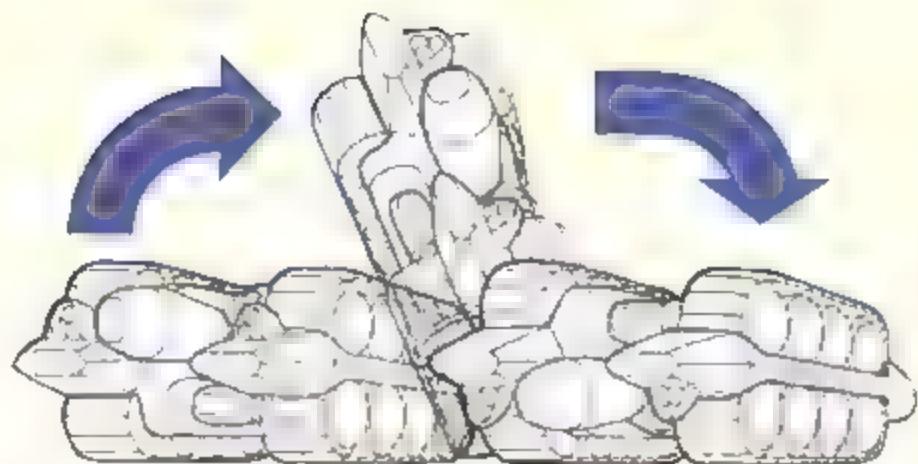
拡大縮小機能を駆使したステージ構成は、ほかの作品

被女こそが女神アルテミス、その人である。思わず目を背けたくなるほどの魅力!特に艦がおすすめ



を突き動かすカリスマ性は、アーケードゲーム史にさんぜんとその名を残している。本作がCERO B指定なのも、彼女の魅力ゆえんだろう。あまたある作品を見通しても、彼女の圧倒的なカリスマ性は、決してヒケをとることはない。ことシューティングに限れば、3本の指に入るのでないか。正直、アーケードでは付き合うのはちょっとり気が引けるほどの存在感。実際に、当時ゲーセンでそう思つた諸兄達も多いのではないだろうか。アルテミスをもっと拝みたいけど、イベント画面はスキップ連打、みたいな。でも、お家ならばそんなの、気にする必要はない。

どうぞ、プレイされてみてはいかがだろうか。



(首都大陸) アサルト
コアを目指して突撃せよ。

『アサルト』

配信情報

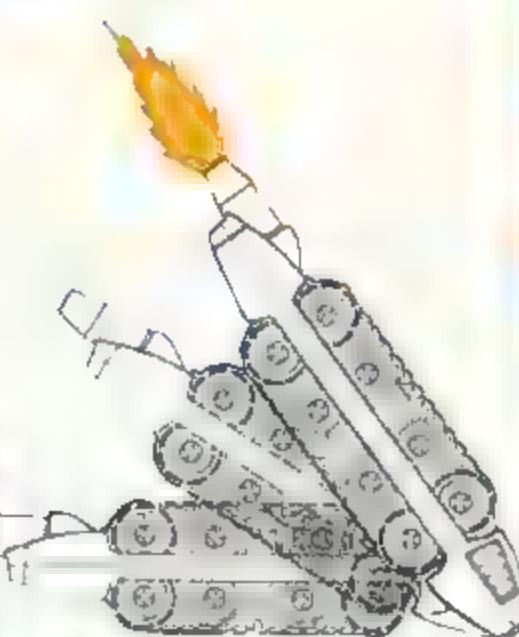
- バーチャルコンソールアーケード
- アクション ■2009年6月9日配信
- 800Wiiポイント ■クラシックコントローラ専用
- プレイヤー数1~2人

発売元

- アーケード ■1988年4月稼働
- ©1987-2009 NBGI



Text=多岐清史(フリーライター)



2本のレバーを左右のキャタピラに見立てて大地を踏みしめ、「いつ、動くぞ?」ですよ。アーケードの意地を見せた高性

能基板・システムIIのデビューにして戦車の一人称になりきる、ワンアンドオンリーの2D+FPSにして完成形。これ



世界の中心でアサルトと叫ぶ!
シートに座って2本のレバー

を握るやいなや、オレは世界の中心にいた。画面の真ん中にいるスーパーワーク車を軸にして地面もぐるり、敵の大軍も右へ左へ振り回される。80年代後半にやつてきた回転・拡大・縮小ブームのスゴさといつたら、スーパーファミコンやメガCDにも採用されてた事実を見ても明らかなんだけど、ゲームの面白さにかみ碎いてるものはこの「アサルト」とシステムを継承してる「空飛ぶアサルト」と「メタルホーク」だけ(断言)。

2本のレバーを左右のキャタピラに見立てて大地を踏みしめ、「いつ、動くぞ?」ですよ。アーケードの意地を見せた高性

雨あられと浴びせかけて地面に戻つてくると、ホーミング弾が待つていて……ハテに攻撃してりや居場所もバレるよね。

上下左右が混乱しがちなシステムで「こっちに行け」と矢印が出るけど、たまに逆らうのも攻略のウチ。水中戦車や不意打ちのミサイルの場所も覚えて、外れにあるジャンプ台の穴場を見つけたり、自分なりのルートを開拓する楽しさもひとしお。

巨大砲台の弾幕を「ごろごろ避けまくるのが好きだ、空中要塞「ジェネレーター」の攻撃を皮一枚で見切るのが好きだ、あと一発で撃破と気を緩めた瞬間に後ろからザコに撃たれて胸をかきむしるのが大好きだ」長すぎるとしか思えない後半のステージなど、いびつきも愛おしい。



のは、かつてない独創的な道のり。キツい制限時間のある中で、ザコを「ジェネレーター」で一掃してからストップし、四脚の敵機が跳んでくるのを誘導してガケで自爆を誘う。そしてジャンプ台に乗つて空高く舞い上ると、はるか遠くまで見渡せる。敵機が「ミのようだ!」と「ジェネレーター」を



スリルと興奮の連続!

『バーニングフォース』

配信情報 ■バーチャルコンソールアーケード ■ニューティング
■2009年7月14日配信 ■800Wiiポイント
■Wi-Fi レモコン、クラシックコントローラ対応 ■プレイ人数1~2人
発売時情報 ■アーケード ■1989年11月稼働

©1989-2009 NBGI

Text=風のイオナ(FLOOR25)

システムII基板待望の 3Dシューティング!

当時「回転」「拡大」「縮小」というキーワードに萌えたアーケードゲームならば、ナムコのシステム基板「システムII」

のことを「存知だと思う。それまでの対応ゲームは2Dのゲームの中で演出としてそれらの機能が使われていたことが多かつた。「メタルホーク」や「アサルト」などは、それらの機能を使うことが前提で作られた感が強かったが、僕の疑問として

「なぜシステムIIで純粹な3Dシューティングゲームを作らなかったんだ?」というものがあつた。「バーニングフォース」はそんな僕の疑問に見事答えてくれた1作だったのだ。

僕の行きつけのゲーセンでは通称「システムII筐」と呼ばれる筐体が存在した。「オーダイン」に始まり、それがいつしか「フェリオス」に変わり、直前では「ワルキューレの伝説」が稼働していた後、「バーニングフォース」に切り替わった筐体がそれだ。コンパネは大分くたびれていたが、それまで遊んできたゲームとともにコンパネもまた、ともに戦ってきた運命共同体みたいなものを感じていた

ものだ。さらに、モニタ上にうつすらと焼きついている「EXEV-OUS」のロゴ。システムIIどころか、はるか昔からナムコのゲームと長年ともにしてきたことを証明する黒テーブル筐体には風格さえあつた。

「バーニングフォース」は3Dシューティングと銘打っているものの、1ステージを3つに分けたエリアのうち、2つのエリアでは地上しか移動できないエアバイクに乗ってのプレイ。敵弾を避けるのは左右の移動のみで、もつと縦横無尽にぐわんぐわん上下左右に動いて撃ちまくつて避けまくるゲームを想像していた僕は若干肩透かしを食らつた気持ちでいたのも確かだ。

その分、エアブレーンに変化して空中を動き回れるエリア3でのプレイは縛りから解放されたかのような気持ちよさがあった。また、派手な3Dシューティングでありながら、コンパクトなテーブル筐体でプレイするスタイルがもつたいないな、と感じていたりもした。願うならば、バイク型の筐体にまたがり、ハンドルを握って左右へと弾避け、手元に設置されたボタンでショットを発射。さらにエアリア3へ到達すると、バイク型筐体自ら画面に合わせてエアブレー

ンへと変形! 一転してコクピットに変化した筐体がナイトフライトへ誘う……。まだ見ぬ変形する大型筐体を妄想しながら「バーニングフォース」のプレイを続けたプレイヤーが僕を含めて全国各地にどれだけいたことだろうか。

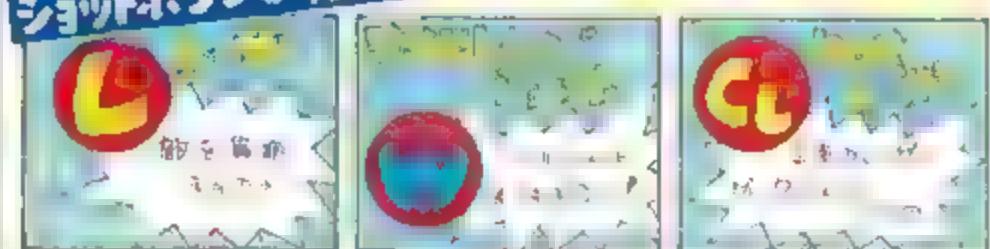
いつしかゲーセンからは姿を消し、メガドラ版の発売を知つては発売日買い。以降、もうアーケード版を遊べる機会はないのかと思い続けて20年。再会はバーチャルコンソールアーケード。まさかまた会えるとは思つてなかつたな。……おかげ!!

パワーアップはワイドショットが使いやすくていい感じ!

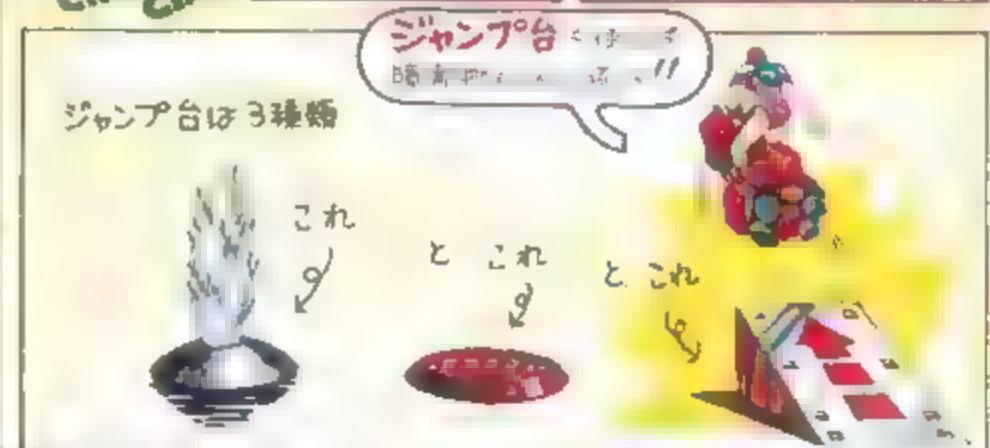




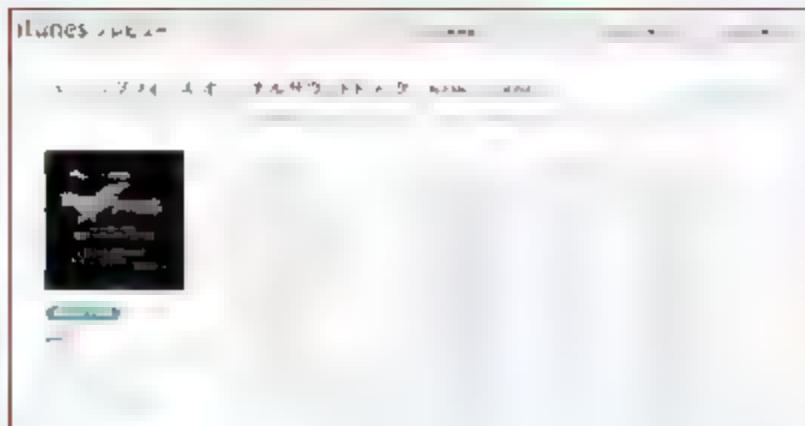
ショットボタンで発射!



ショットボタン 三サイルボタンで発射!



アーケード版『バーニングフォース』
新録サウンドトラック配信中!



バーニングフォース オリジナルサウンドトラック

■株式会社バンダイナムコゲームス
■全曲セット600円／1曲150円(税込) ■2010年10月13日
© NAMCO BANDAI Games Inc.

現在では入手不可能となっていた『バーニングフォース』サウンドトラックがiTunesで配信中。配信にあたって全曲をアーケード基板から新録している。過去のサウンドトラックCDは音楽上に効果音をミックスしたゲーム中の雰囲気重視の構成であったが、今回の新録では音楽のみの収録となっている。PC、iPhone、iPod、iPadなどのいずれかを持っていればiTunesを通じて購入可能。本作以外にも多数のナムコ楽曲を配信中。詳細はナムコサウンド公式ページで! ※公式ページ→ <http://namcosounds.com/>

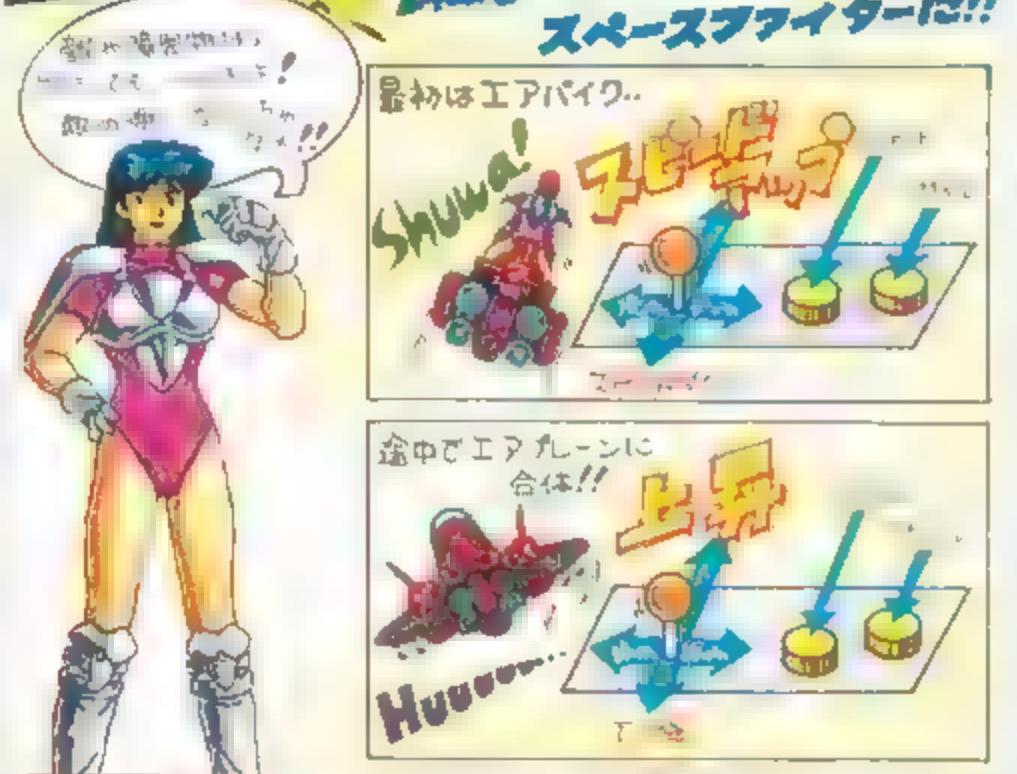
特別掲載 アーケード版 「バーニングフォース」 口ゲテスト用 手描きインストカード

今回の『バーニングフォース』掲載にあたって、本作の作曲担当の川元義徳氏のご厚意により、アーケード版『バーニングフォース』ロケテスト時に使用されたという、インストラクションカードを特別掲載。なんと開発者の手書きと切り貼りによるデザインです。現在のようにPCでの画像編集ソフトが一般的ではなかった時代だけに、当時のスタッフの意気込みが窺つく貴重な資料と言えるでしょう。

本誌60ページからは川元義徳氏へのインタビューも掲載。開発当時のお話を伺いました。

GERTACK(アーティスト) 山本修作(編集部)

©NBGI



敵や障害物にぶつかったとしても、ミスにはなりません!!



ナムコの人気 キャラクター、 コズモ見参！

『コズモギャング・ザ・ビデオ』

配信情報

■バーチャルコンソールアーケード ■シューティング ■2009年8月4日配信
 ■800Wiiポイント ■Wiリモコン、クラシックコントローラ対応 ■プレイ人数1~2人
 発売時情報 ■アーケード ■1992年3月稼動
 ©1990-2009 NBGI

エレメカの人気者が
ビデオゲームに進出

「エレメカ」と呼ばれる、モニタを使わないアーケードゲーム

たち。中でも筐体に据えられた銃で盗賊団「コズモ」を撃退する「コズモギャングズ」は、90年代ナムコを代表するタイトルのひとつだ。そのキャラクターたちがビデオゲームへ進出して生まれたのが「コズモギャング・ザ・ビデオ」と「コズモギャング・ザ・パズル」の2作品。

先にリリースされた「コズモギャング・ザ・ビデオ」は「ギャラガ」や「ギャプラス」など

の流れをくむ作品。

コズモは上空から次々迫り来る敵キャラクターとして登場する。編隊を組んでの飛行は当た

り前、中にはUFOに乗って変則的な動きをしたり、アーマーに身を包んでレーザーを放つ者もいたりと、仕掛けてくる攻撃は多彩だ。

ここにコズモをかたどつた爆発エフェクトや最大16倍のボーナス点表示、アイテムなどが入り乱れて、画面上はお祭り騒ぎの様相を呈す。

早ければ1面が1分とかからずクリアできるテンポの良さと相まって、ハイテンションなプレイが楽しめるタイトルだ。

画面端で横移動を続けると自機が少し縮むため、追い込まれる事態が極力抑えられていたりと、隨所に見られる丁寧なチューニングも秀逸。1画面シューティングというジャンルの、ひとつ

Text=高島宏樹(フリーライター)

3D対戦型 シューティング ゲーム



『サイバースレッド』

配信情報

■ ニンテンドーWii チャルコンソールアーケード
■ アクション ■ 2009年5月19日配信
■ 800Wii ポイント ■ クラシックコントローラ専用
■ プレイ人数1人

■ アーケード ■ 1993年9月稼働
© 993-2009 NBSI



Text—小日向ななみ(武蔵野プロ)

近未来戦車対決!
この重量感がたまらない

珍しい作品である。

公式のジャンル区分としては、「3D対戦シューイングゲーム」とあるが、未来戦車対戦FPSと表現したほうがわかりやすいかもしない。未来戦車を操り、地形を利用し、索敵し、たたく。これが基本的なプレイスタイルとなる。

それだけ聞けば、ありふれた作品のように聞こえるかもしれない。しかし、この作品が個性的なのは、武器や挙動の派手さよりも、隠れながら戦う、敵に見つからないように攻撃するという、現実にある戦場の情緒を重視したかのような臨場感を楽しめるところである。これは、派手なギミックが重視されがちな国産のロボット作品とは、明らかに一線を画している。

そして、それが美しい。

ただ隠れて撃つだけではない。敵機は常に動き回っているわけだし、そもそも索敵範囲は、大きく見積もってもフィールドの半分程度である。敵機も有り難いポジションを考えながら動くわけなのだから、常に裏のかきあいとなる。さらに、武器の装弾数もかなり少なめとなつてい

るので、フィールドに現れる装弾数増加アイテムなどを、有利に使いたい。そう思うと、さらに戦略は複雑なものになる。

プレイヤーが操れる機体は全部で6種類。それぞれ、搭載武器や耐久度、機動性に差があり、それに応じたプレイスタイルを楽しめる。機動性の高い機体なら動き回ってのヒット＆アウェイ、重装備なら待ち伏せての一撃、などである。

さらに、「これらすべての機体が、地上をホバリングする「タンク」のがミソなのだ。飛行機でもロボットでもない、制限された挙動の中でフィールドを走り回るカタルシスは、戦車だからこそその感動なのだ。思いがけず背後から攻撃を仕掛けられ、何、一体何が起こってるの!? なんて思わずあたふたしてしまうのも、戦車ならではと言えよう。

ちなみに、続編として「サイバーコマンド」と言う作品もアーケードにて94年にリリースされている。こちらはテクスチャの増加やスピード感のアップで、より洗練された作りだが、どちらかと言えばボクはこの「サイバースレッド」のほうが好きだった。どうせ派手にするならロボット型にデザインして

いれば、人気が出たかもしれないなあ、なんて空想したけど、それじゃあ、「サイバースレッド」じゃないんです。これはこれで、ひとつ完成型。リアルよりも、リアリティある娛樂。蛇足ですが、本作の舞台はAD2067年であるとのこと。あと60年足らずでこんな世界が現れるんでしょう。でもゲームの進化を目の当たりにするにつけ、意外とあるかも? なんて思つたりもして。だって今じゃお家でゲーセンのゲームができるんだもん。

機体を選択して下さい



地球発プレイスペース直行便。



21世紀のプレイスペースをめざして

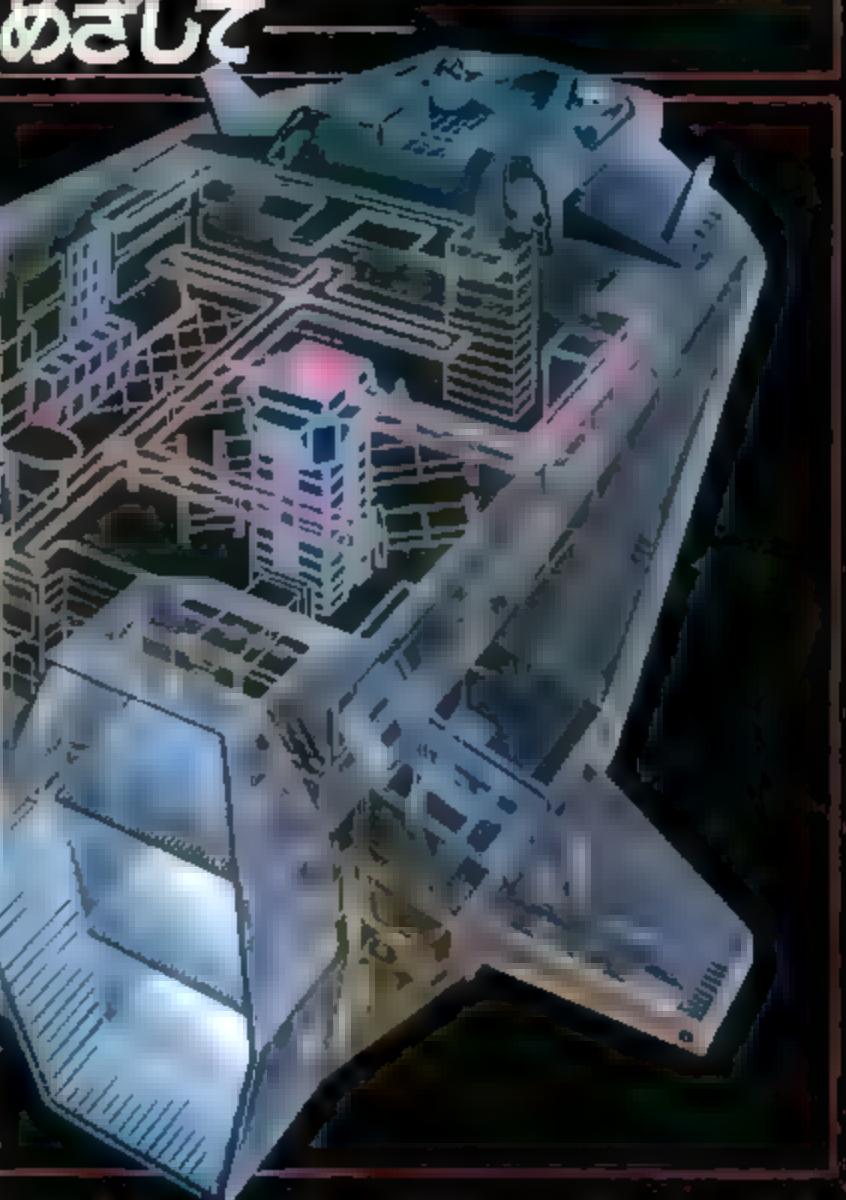
「ミライヤ」はゲームセンターの既成イメージを壊す。
タイムスリップした様な空間で
お客様をとりこにしてしまいます。

プレイヤーがキャラクターとして活動する
空間で、様々な機能を備えた
新しい遊びの場所。

アーケードゲーム、VRゲーム、
音楽ゲーム、VRシアター、スマート
フォンで楽しめる、ソーシャルゲーム
といった多彩な遊びが提供されています。

さらに、プレイヤーと一緒に活動
するための新規機能を多く取り揃え
ています。また、ゲームセンターの
運営や、アーケード機の販売・設置
など、幅広い事業展開を行っています。

ゲームスペース「ミライヤ」は、ゲーム
文化を育むための新しい試みです。
ぜひ一度お越しください。



ゲームスペース「ミライヤ」は未来をコンセプトにした店舗だった

namco[®] アーケード 黄金時代の ロケーション

Text=GERTACK!(フリーライター)

「ミライヤ、キャロット、アーケードの3路線展開
ナムコ」は、店舗の規模
によって「ミックアート」「キャロットアート」「フレイ
シティキャロット」「キャロットハウス」など
などという系列店が全国各地に続々と
オープン。各店舗ともニンジンのシン
ボルマークが目印となり、店舗装飾が
ファッショナブルな雰囲気で店内も明
るく、これまでのゲームセンターにあ
った暗いイメージを一新させることができました。

1980年代初期から中期にかけて
「ナムコ黄金期」と呼ばれた時代を語るう
えで、ナムコの直営店「キャロット」、コ
ミュニティマガジン「ZG(エヌジー)」、
ナムコ提供のラジオ番組「ラジオはアメ
リカン」の3点は外せないと感じます。
このページではその頃のナムコのロケー
ションについて振り返ってみましょう。

1970年代終盤のゲームセンター
ではテーブル筐体が主流となり、画面
に光が映り込むのを避けるためか店内
の照明を暗くした店が多く一般的にあ
まり良いイメージがありました。そこで
1980年代初頭のナムコは、
それまでにあった「ナムコランド」系
列店にゲームスペース「ミライヤ」と
ゲームスポット「キャロット」という
ロケーションを加えた3路線展開を開
始するのでした。

流行に敏感な若者層を対象にしたゲ
ームスペース「ミライヤ」は、ナムコ
の本社があった1982年当時の東
京・蒲田に開設され、店舗装飾のデザ
インコンセプトを「SFファンタジー」
としてスペースシップ内部のような空
間を演出。ゲームのイメージ映像や音
楽のビデオ映像が流れ、「マザーコンピ
ュータ」と呼ばれる大型モニタが店内
中央に設置されていました。店の入り口
に「モニターロボット」が配置されて
いたりして、ほかにはないちょっと変

わった店舗でした。

ナムコ直営店の主流となるゲームス
ポット「キャロット」は、店舗の規模
によって「ミックアート」「キャロットアート」「フレイ
シティキャロット」「キャロットハウス」など
などという系列店が全国各地に続々と
オープン。各店舗ともニンジンのシン
ボルマークが目印となり、店舗装飾が
ファッショナブルな雰囲気で店内も明
るく、これまでのゲームセンターにあ
った暗いイメージを一新させることができます。

1981年に放送を開始した「大橋
照子のラジオはアメリカン」では番組
中にキャロットのCMも流れるようにな
り、「ゼビウス」が登場した1983
年からキャロット系列の店舗では、ナ
ムコとゲームファンをつなぐコミュニ
ティマガジン「季刊ZG」の配布が開
始。のちにZGと連動したゲームのキ
ャンペーンが実施されたり、新作ゲ
ームのチラシ配布のほか、ゲームのボス
ターや下敷き、テレホンカードなどの
グッズが一部の店舗で販売されるよう
になるなど、当時のゲームファンにと
って、ナムコというメーカーは特別な
存在となっていました。

なお、現在も全国各地にある「ナムコ
ランド」は、もともとエレメカや子ども
用の乗り物を設置してファミリー層を対
象にしたテーマパークの屋内外遊戯場として
1970年代後半に開店。地方のナムコ
ファンにもあこがれの存在だったミライ
ヤは惜しまれつつも1985年に閉店し、
キャロット系列店の現在はフレイシティ
キャロットの数店舗を残しつつ、多くの
店舗が「フーラボ」や「フリックス」などの
新しい路線へと変わっていました。





バンダイナムコゲームス バーチャルコンソールアーケード 開発者インタビュー

これまでに、Wiiの「たべモン」や「風のクロノア door to phantomile」のプロデュースを経て、今回のバーチャルコンソールアーケードを手掛けたプロデューサーの小金澤氏。そして同シリーズの移植を担当したプログラマーの大谷氏と中澤氏に、同社のバーチャルコンソールアーケード50タイトルやナムコ時代のレトロアーケードゲームについて、お話を伺った。

インタビュー◎GEBTACKI(フリーライター)

ブローテューサー
小金澤氏に聞く

Wi-Fiのバーチャルコンソールアーケードとして、ナムコのレトロアーケードゲームが配信されることになつた経緯をお教えください。

小金澤 もともとアーケードゲームを30タイトル移植するという構想で企画自体は進んでおり、任天堂さんに承諾いただいたため、配信することが決定いたしました。

——それでは、30タイトルを配信したあとに、20タイトル追加で配信することになつたのはなぜですか？

イトルの追加配信を行わせていただきました。

一で稼働していくこのゲームは好きだったのですが、当時はプレイ料金が1回200円とかでそうそう何度も

小金澤 ます、第一に優先したのは過去に移植されていないタイトルかつWIIのスペックで動作するものを選び、社内でレトロアーケード作品に詳しい人に聞いてまわって人気の高かつたタイトルを加えてバランスを取りながら決めていきました。

——その50タイトルの中に家庭用へ

それが今回のバルチャルコンソールアーケード版は1タイトル800Wii-ポイントで一度購入すれば好きなだけ遊べますので、当時あんまり遊べなかつた人も含めて遊んでいただけれどと思います。

同様に、それ以外のゲームで特にユーザーさんに遊んでもらいたい

——その5タイトルの中は家庭用へ
は初移植となる10タイトル（※1）
がありますが、その中でも特にユー
ザーさんに遊んでもらいたいタイト

はエリザベスさんは遊んでもらいたいタイトルと今回のバーチャルコンソールアーケード版ならではのお薦めポイントは何でしょうか?

ルとそのポイントは何でしょうか？

小金澤 これも個人的に好きな「イシターの復活」ですね。ひとりでキャラを操作するほかに2人でプレ



株式会社バンダイナムコゲームス プロデューサー

小金澤力 氏

Tsutomu Koganezawa



株式会社バンダイナムコゲームス リードプログラマー

大谷和彦 氏

Kazuhiko Ota



株式会社バンダイナムコゲームス シニアプログラマー

中澤剛 氏

Tsuyoshi Nakazawa

イできるゲームでもあつたのですが、
バーチャルコンソールアーケード版
ではクラシックコントローラを2個
使つて初めて2人でプレイできるよ
うにしたのがこだわった点ですね。
可能な限りアーケード版を忠実に
再現していますので、当時ゲームセ
ンターでプレイして記録したバスワ
ードもそのまま使えます。

「小金澤 先ほどの『ソルバルウ』と『インスターの復活』に並んで、『キャプラス』も好きですね。当時は雑誌の攻略情報などを見てスペシャルフラッグの出現方法を全部覚え、残機を増やすことで結構長く遊べたので、お小遣いが限られている子どもの頃には嬉しいゲームでしたね。

プログラマー
大谷氏と中澤

大谷氏と中澤氏に聞く

中澤 主にオリジナルのシステム基板単位で担当し、「システム86（※2）」や「システムI（※3）」までのタイトルを私が担当しました。

大谷 システムⅢ（※4）や「システムNA-1（※5）」「システムNA-1（※6）／NA-2（※7）」までのタイトルを担当し、それ以外のタイトルは二人で振り分けました。

大谷 オリジナルとまったく同じかどうかという点で、不具合がオリジ

ナルにもあつた場合に「愛すべきバグ」と言いますかユーモアさんが認知されている有名なものは残さなければなりませんが、ゲームの進行上

で問題があるものは修正しなければならないのでチェックが大変でした。

ラフィックの光過敏症対策でオリジナル版からいくつか変更が必要な点もありました。あと「キャラクション」はアナログ回路を使った独自の基板設計でして、待機中のエイリア

ンやマイナス方を横方向に動かすのに「縦ラスクロール」という回路を使っています。横に動くのに縦ス

クロールというのは不思議かもしれません。『ギャラクシアン』はディスプレイが縦置きなので、縦スクロールは横方向移動なんですね。複雑ではないけどめずらしい機能でした。また、背景の星はそれ専用の回路で表示しています。これはやや複雑な回路で解析が難しかったですね。その後、「ギャラガ」や「ホスコ」「アン」は「スタージェネレーター」、「ギャプラス」は高機能版の「ニュースタジエネレーター」という専用のチップが実装されてハード上で星の動きを再現していました。

本日はありがとうございました。



SPECIAL INTERVIEW

ナムコのゲーム音楽とともに
歩んできたサウンドクリエイター

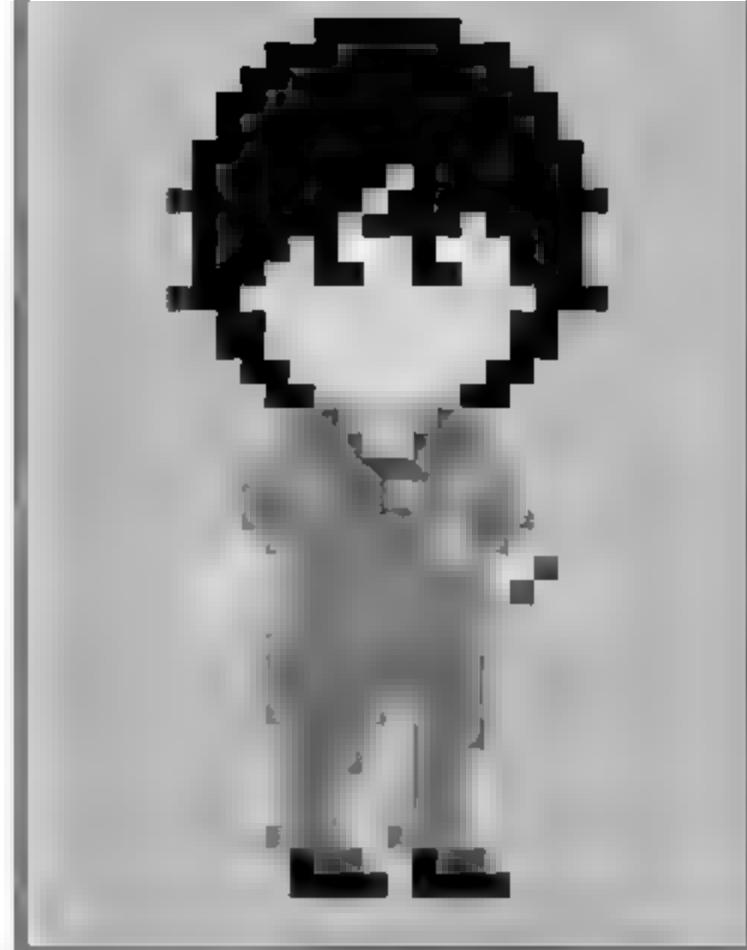
株式会社バンダイナムコゲームス
開発スタジオ スタジオ管理部

川元義徳 氏

Yoshinori Kawamoto

PROFILE

20年以上にわたり同社ゲーム音楽を担当。代表作はアーケード版「スプラッターハウス」「フェリオス」「フェイスオフ」「バーニングフォース」、PS2「セブン」、DS「パックピクス」など、多数。



©YMCK http://www.ymck.net

多数のナムコ作品でゲーム音楽を担当してきた川元義徳氏。今回は同社の3Dシミュレーション『バーニングフォース』の話題を中心に、作曲当時の開発秘話や、サウンドトラックCD収録エピソードなど、さまざまなお話を伺いました。

インタビュー◎ GERT TACK! (フリーライター) 聞き手 バンダイ・ネクシジョン

80年代ナムコ・アーケードの ゲーム音楽作曲秘話

アーケード版「バーニングフォース」開発時の企画コンセプトなどを存知でしたらお教えください。また、企画者はスタッフコードでディレクター表記の MAKOTOMASさんかと思いますがどのような方ですか?

川元 硬派なシューティングゲーム、になるはずでした。元は、男性がエアバイクに乗っていましたので。

「どういう話になつたのか、ある日突然女の子のお尻が画面に現れてびっくりした」と当時のサブプログラマが言つていました。

企画の MAKOTOMAS氏は、「オーダイン」の企画もされていたのですが、残念なことに、すでに亡くなっています。当時は企画者はひとりというのが当たり前の時代でした。

アーケード版「バーニングフォース」開発当時における作曲時のエピソードや裏話を教えてください。

川元 開発当初の作曲担当者は、「サンダーセプター」のサウンドを作曲された中渴氏でした。自分は手伝いという形で参加させてもらっていました。しかし、中渴氏が急に退社

する「ことになりました。自分が全部を担当させてもらう」となりました。中渴サウンドは大好きですし、もし一緒に仕事をさせてもらついたら刺激になつただろうし、自分の音楽も含め違うバーニングフォースサウンドになつていただろうなと想像します。

というわけで、ひとりで好き勝手に作曲できるようになつたわけですが(笑)。一面BGMというのは、お客様をつかむ策をということで、当時人気があつた「ドラゴンスピリット」風な音色にしてみました。そして、いきなり変拍子で始めて、なんか違うぞ?とも思わせたり。実際どう思つてくれたかは聞いてみないとわからないんですけどね。

——「バーニングフォース」開発当時の作曲機材、環境はどのような構成でしたでしょうか?

川元 キーボードが DX21(YAMAHA)これで音色を作つていました。サンプラーがAKAI S900だつたと記憶しています。PCは、PC-9801のみです。



川元 昔から、没曲をROMに仕込む」とはよくやつていきました(ないものはなかつたということで)。最終仕様ファイルに音楽をオーディオで残す際に、ひとつROMにまとめられていれば、その時に作った没も収録できるわけで、そうしてしました。特に使う予定はなかつたです。

本作の音楽は、サウンドトラックCD「ナムコ・ゲームサウンド・エクスプレス VOL.2 バーニングフォース」(※1)に収録されておりましたが、CD収録時のエピソードなどがございましたらお教えください。

川元 普通は、ゲームの完成物(基板)をそのまま持つて収録するわけですが、自分の場合は、1面が前半、後半と分かれていて、歌で言えば1番、2番みたいに分けているので、それを一緒にして1曲にまとめる作業が大変でした。構成も意識して、ループ曲をループしないようにシーケンスを組み替えた。スタジオに入るまでの作業が大変でした。

サントラCDのライナーノーツ文章によりますと、エリア1の曲「Bay Yard」のトラックにサウンドエフェクトをかぶせたのはステレオ感の気持ち良さをリスナーに伝えたかったらだと思いますが、SE制作で特に気を使つたことや苦労した点などありましたらお教えください。

川元 単発で聴かせる効果音ではなくて、ステレオで臨場感あふれる雰囲気をゲームセン

ターでは気がつかなかつたのではもつたないな

い、ということできました。後々まで、この件でガックリされると思つていませんでした……。もし、音源を作り直して再リリースする機会があれば、効果音なしでやりたいと思います。(※編集註：取材後、2010年10月から「iTunes」にて効果音なしのサウンドトラックが配信開始されました。53ページ参照)

昔はクレジット音などは、一度基板にプログラミングした音をサンプリングして単音のワンショットSEにしました。

クレジット音などは、一度基板にプログラミングした音をサンプリングして単音のワンショットSEにしました。

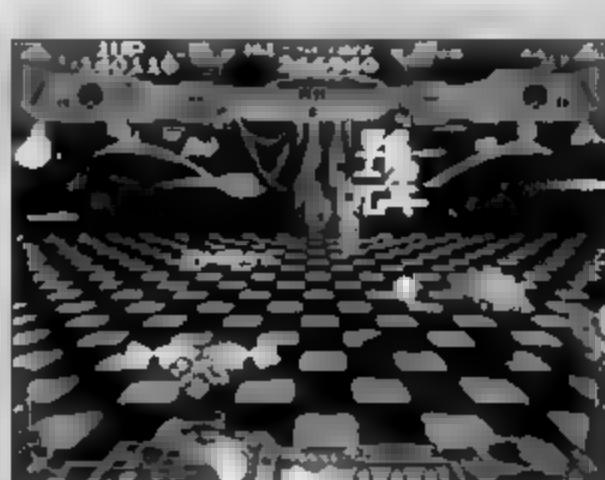
イングしたのですが、自分は忙しくてとんぼ返りしたんですね。なので、メイン収録タイトルの担当であるにもかかわらず自分が写っていない、という結果に(笑)。

「太鼓の達人7」には増渕裕一さんによるアレンジで収録された「バーニングフォース」メドレーがあります。この曲についてどのようなご感想をお持ちですか?

川元 先日、ある方にライナーノーツの中の写真、どれが川元さんですか?と聞かれたんですね。直接会って、目の前で見比べてみるとわからぬと。

実は、湖畔のスタジオで合宿してレコーデ

裏面、裏面、また裏面で、得点が最大8倍率!『バーニングフォース』の隠し要素



ステージ3・2で規定時間内に中間地点を通過することで画面がフラッシュし、背景の配色や敵の配置が一転して裏面へ突入したことになり、以降は得点が2倍となります。

さらに、裏面に入った状態のステージ4・2で同様の条件をクリアすれば得点倍率が4倍となる裏々面へ突入し、同様にステージ5・2でも裏々面へと突入することができれば得点が8倍という高倍率になるのでハイスクロア狙いには欠かせない要素ですが、最終的にオールクリア時の残機ボーナスの関係上、必ずしも8倍率にしなくとも良いという結果に落ち蓋いています。なお、通常ルートのステージを進むよりも裏面ルートを通ったほうが、敵や障害物の配置が易しくなっていますし、得点効率的にも自機のエクステンドがしやすいので、オールクリアへの近道となるでしょう。

裏面の背景には、スタッフの遊び心か「平成元年」の文字が浮かんでいます。

©NBG

ら、どのようなジャンル・曲調を想定されますか？

川元 まったく変わりません。生楽器も使わないでしようから。シンセサイザーのみでインテリジェントダンスにするでしょう。また、テリジエントダンスにすると、立つて當時とあまり変わらないってことでしょうか。

——「バーニングフォース」が20周年を迎えた2009年に、バーチャルコンソールで完全移植化がされたことについて、コメントをお願いします。

川元 完全移植と思われているかもしれません、光過敏性への配慮の修正を行っているので、輝度や点滅の仕方が違つていて、スプライトが横に並ぶどちらつく、という当時のハードの限界によるものを、わざわざ再現はせずに、ちらつかなくしたなどチューニングは行われています。現代基準での完全版、という感じですね。

川元さんが作曲を担当された「スマートハウス」「フェリオス」「フェイスオフ」の3タイトルにつきましても、Wi-Fiのバーキャルコンソールで配信がされております。これらの当時の作曲エピソードについて、お教えください。

川元 私の音楽は、聴いてもらうとわかると思うのですが、どれもジャンルが違うんですね。なので、毎回チャレンジになるわけです。が、「フェリオス」の時は、楽器のキーボードを使わず、PCのキーボードのみで、頭に浮かぶ音楽をそのままシーケンステキス

トに打ち込んで作曲していましたね。そういうトに打ち込んで作曲していましたね。そういう立つて一日過したりしてました（笑）。

——自身の音楽作品に影響を与えたと思われる音楽や映像作品（テレビ、映画、ゲーム）などはありますか？ また、子どものころはどんな少年だったでしょうか？

川元 松本零士のファンでしたから、「宇宙戦艦ヤマト」「キャプテンハーロック」「銀河鉄道999」が思い出の作品ですね。

音楽では、NHKでやっていた少年ドラマシリーズ。国内外の良質な子ども向けドラマを週単位でやっていました。その音楽がどれも素晴らしい、忘れないで、放送が終わるまでの短い期間にテーマ曲は一生懸命覚えました。今でもよく覚えています。小学校の頃の話です。

高校生になると、ゲームセンターの音楽を耳コピーするようになるのですが、その頃の経験が確実に生きていますね。

——20年以上のキャリアの中で、多くの音源が、使いやすかった、または苦労させられた音源など、お教えください。

川元 現在は、身にしみたゲーム音楽を基盤に個人的な活動でも作品を発表しています。ぜひホームページ（※2）やYouTube（※3）に聴きに来てください。

——貴重なお話をありがとうございました。

とても楽しいものなのです。中にはそれでイラする人もいましたが。

——では、特に好きな音色を出す音源チャンプを選ぶとしたら何になりますか？

川元 好きなチップといえば、ナムコのカスタム30でしょう。直接これをメインに曲作りしたことはないのですが、自分がナムコに入社する前のナムコサウンド黄金期は、こいつのサウンドですので。

——昔のゲームマシンの「厳しい容量制限」は、作曲にあたって邪魔な存在でしたか？ それとも「むしろ、制限に燃える」ほうでしたか？

川元 制限があつてこそ、クリエイターの底力が發揮されるのではないかでしょうか。むしろ（笑）。ファミコンなら3和音という制限で素晴らしい曲を作る方もいます。

某レースゲームでは、痛車がものすごい制限の中でデザインされていますしね。

遊び心とか、探究心とかが強いところが、クリエイターじゃないんでしょうか。もちろん、燃えるほうということで（笑）。

——最後に、最近のご活動についてや告知情報、ナムコファンに向けてのメッセージなどがありましたらお願いします。

川元 現在は、身にしみたゲーム音楽を基盤に個人的な活動でも作品を発表しています。ぜひホームページ（※2）やYouTube（※3）に聴きに来てください。





往年のナムコファンにとってバイブル的な存在のコミュニティマガジン「NG」。季刊誌、月刊誌、隔月刊誌として刊行された後も誌名やスタイルを変え、現バンダイナムコゲームスが発行していた「B-NOEURS」の2009年休刊まで26年間続いたフリーマガジンの歴史を振り返る。



NGクラブ
Vol.0~6
(1989.7.30~
1991.)



月刊NG
No.1~28
(1986.11.1~
1989.4.1)



隔月刊NG
No.29~52
(1989.6.1~
1993.3.31)



NG増刊
ドラゴンスピリット
開拓のプロローグ
(1987.9)



DIG
VOL.1
(1992.5)



NOEURS
Vol.1~52
+ 特別号2冊
(1993.7.30~
2000.3.30.)



B-NOEURS
Vol.1~12
(2006.6.30~
2009.3.27)

ナムコ フリーマガジンの 歴史

Text=GERTACK!(フリーライター)
協力=D.D.F.

ナムコとゲームファンをつなぐ役割の「フリーマガジン」

1983年2月に「ヤングウズ」が稼働し始めたのと同時に、ナムコの「NG」(ティマガジン「NG(エヌジー)」)が創刊。主にキャラクターフレーベル系列のナムコ直営店で配布され、巻頭の「ゼビウス」大特集をはじめ、「ホールポジション」のゲーム紹介やアイドルによるミニイヤの体験レポートなどを掲載したゲーム情報誌としてゲームファンに重宝されました。ゲームの記事だけでなく、当時のナムコが展開していたロボット事業やナムコの本社があった東京・蒲田近辺の話題、「ラジオはアメリカン」のコーナーなどゲーム以外のナムコを紹介する記事も掲載したほか、連載漫画「午後の国」や読者のお便りコーナー、スタッフの面白コラムなど、ナムコのキャラクチフレーズ「遊びをクリエイトするナムコ」とおり、遊びをテーマとしたユニークな試みが随所に見られ、「NG」はナムコとゲームファンをつなぐ役割を果たしました。

その後も「季刊NG」は、ゲーム開発者が参加するコーナーや「ドットマン」によるドット絵キャラクター講座など独自な記事を掲載。1986年7月発行の14号を最後に「季刊NG」は終了となり、誌面サイズがA5判からB5判へと大幅にニューアルした「月刊NG」の第1号が同年の11月に発行されました。

「月刊NG」は、最新ゲーム情報を基本にナムコの企業イメージ記事や読者投稿ページ「元気新聞」など、相変わらずのナムコらしさを醸し出す誌面構成でした。

1989年6月発行の29号から「隔月刊NG」となり、同年8月発行の30号から新連載漫画「迷廻館のチャナ」が始まつたものの、ナムコ・「ミコニ」ティマガジン「NG」は1993年3月に発行された52号をもって休刊となりました。

なお、1987年に「アーケードスピリット 開拓のプロローグ」といった「ミニック冊子が「NG増刊」として発行。1989年にはNGファンクラブが発足され、その結果、「NGクラブ」がナムコのNG編集室を通しての販売から6号まで発行されました。ほかにも、1994年にはソフトバンクより「ザ・ナムコ・クリエイティブ 完全保存版— NG総集編&特別編集号」が発行され、「NG特別号」を収録しています。

1992年5月には実験的に「ローグ(トライク)」を発行。次いで1993年7月には、多様化していく「遊び」に対応するためA4判に誌面を刷新したコミュニケーションマガジン「B-NOEURS(ブワーズ)」を創刊。3Dボリューム時代の最新ゲーム情報やナムコの屋内型テーマパーク「ナンジャタウン」の情報を掲載するなど新しい時代のナムコの広報誌となり、52号まで発行されました。2006年のバンダイナムコゲームス誕生に伴い、より多くの情報を取り扱う「B-NOEURS(ブワーズ)」へと誌面を刷新。2009年3月に発行された12号をもって休刊となり、その後目をバンダイナムコゲームスへと託しました。

往年のナムコ広報誌「NG」の名物連載
「ドット絵講座」の人気講師が登場！

株式会社バンダイナムコゲームス
NE事業本部 NE技術部 創作課 デザイン係

Mr.ドットマン

Mr Dotman

PROFILE

「NG」誌上で「キャラクター講座」を連載。アーケードでは「バックマン」や「スカイキッド」など、家庭用は「ファミリースタジアム」「さんまの名探偵」ほか多数のドットを打つ。



※この記事は2010年2月に取材を行い、「GAMESIDE Vol.23」(2010年4月発売)に掲載された記事を再録したものです。

ビデオゲームの夜明けに鮮烈なデビューを飾り、今も「ナムコフォント」と呼ばれる独特的の字体が愛されているナムコのドット絵カルチャ―。その第一線から読者にドット絵の秘術を伝えたMr.ドットマンが、謎に包まれた「ナスカの地上絵」の真実を語る！ インタビュー◎多根清史(ラリー・ライター)

『ゼビウス』の神話が崩れる？ 1ドット入魂！ のこだわり

—Mr.ドットマンさんは「NG」(※1)で「キャラクター講座」を連載されました。が、「NG」創刊のいきさつは？

ドットマン(以下、ド) 僕はライター的立場として編集にはかかわっていないんですが、入社した頃に「もくば」という社内報があり。それを外部のファン向けに広げていこう、という方向だったのかな。

—社内報を作る部署は先にあつたと。

ド そうですね。私はデザイン課に入つたんですけど、結構便利屋扱いされる部署だったんで、多少は格んでいましたけど。たとえば総務から「ナムコの手帳に載せる地図を描いてくれ」とか(笑)。今みたいにデジタル入稿じゃないから、ちゃんと版下を作るところから始まつて。あと、業界紙の広告や、ゲームショウが近づくとカタログとかパンフレットを作るとか、全部やっていたんです。

—80年代の初めに、デザイン課のあつたナムコはかなり先進的ですね。当時はプログラマーがドットを打つたりしてましたし。

ド そうですかね？ 正直、私が「入社試験

を受けたゲーム会社ってここだけだつたんですよ。むしろ、玩具会社に行きたいと思つたら落つこちて(笑)。学校の教務課に「こべてるうちに、子どもの頃に遊んでいたゲームがあつたので、直接に行こうかって。それで卒業制作の作品を何個か持つて行つたんですが、たまたまドット絵がありまして(笑)。たまたまあるものですか(笑)。

ド そしたら「来てくれ」って。就職活動に苦労したとかなくて、気がついたら入つて。ちょうど「ジーピー」や「ボムピー」(※2)が出た直後で、「ギャラクシアン」を開発してる頃で、まだドット絵という概念があまりなかつたんです。後から考えたら、あの卒業作品つてドット絵じやん(笑)。意識されずにドット絵を描いていたと、

ド 意識されずにドット絵を描いてたのが珍しくてね。なるほど、富士山の絵が原点ですね！ 仕事でドット絵をやるようになつてから銭湯に行ってあらためて見ると、「ドットが斜めのタイルとか使つてあるんですね。全

部四角じゃなくてするい！」って(笑)。最初に手がけられたゲームは？



ド 一応、「キャラクション」や「パックマン」のグラフィックデザイン（筐体の絵など）にもかかわったんですけど、実際のドット絵は「タンクバタリアン」（※3）からですね。それ以前はアップライト筐体の看板とか、説明書の絵を描いていたんです。

——それから「ゼビウス」までは、どういう遍歴をたどられたんでしょう？

ド 細々したドット絵のほうをいじったり、ロゴタイプもちよこちよこ描いたり。で、エレメカのほうのグラフィックもやって。その後は「ディグダグ」や「キャラガ」、「ボスコニアン」にもかかわりましたね。特に「ボスコニアン」と「キャラガ」って並行して開発してたんですけど、ネタ的に両方とも宇宙もので、自分の機体が似ないように気をつかつたり。それで企画担当者が「作つて」って頼みに来るわけですよ。で、作ると、「これじゃない」って嫌がる。どこが？ って聞いたら、「何となく嫌だ」って言われて、何回かキレたことがありますね（笑）。具体的に言えつて。

ド ドット絵のセンスが問われると（笑）。

ド 自分の操縦する機体はある程度シャープでないといけないから三角形のフォルムにミサイルも出るから先端は1ドットなんですよ。すると横幅は16ドットではなく奇数の15ドット。その枠でゲームごとに差別化しなきゃいけないから苦労しましたね。敵のほうは「ボスコニアン」は飛行物体だし、「キャラクション」はエイリアン、「キャラガ」は「ギ

ヤラクシート蛾」ですから、好き勝手にできなって、仕事もそちらにシフトしていった？

ド そうですね。でも、一番面倒くさいのが爆発パターン。形がないのでどうしようかなと。ただ、「ボールポジション」の爆発はね、今でも気に入っています。だつて、書き割りみたいなモコモコが出てくるだけで、動きがないんですよ。あれはスペックの制約上、そうなつてしまつた。それで「ボールポジションII」では部品を飛ばしたりしたんですけど（笑）。あれも、車の絵を描くのに苦労しましたね。ミニカーをモデルにしたりして、「キャラクターの回転もドット絵師の腕の見せどころですね。「キャラクション」や「ボスコニアン」でも宙返りや回転してました。

ド どうしても回してみるとゆがむんですよね。45度とかキツチリならないけど、途中の15度や30度はやがんてしまう。ただ「ボールポジション」の場合は、円盤の上に車のミニカーを置いて、回しながらドットに起こして。だから、スマーズに回ると思うんですけどね。その後は「スーパーパックマン」もやって。

——そして、いよいよ「ゼビウス」ですか。

ド そうですね。当初の企画はリアルな戦場ものだったので、どのみち背景は「すごいデ

カいものを作らなくちゃいけない」って話が先にあって。タテ何画面分、ヨコ何画面分みたいな仕様は決まっていたので、その分の方も作つて、いよいよ印刷物よりもドット絵の仕事が多くなったかなと。

——ゲームの規模もキャラクターの数も多くなつて、仕事もそちらにシフトしていった？

ド そうですね。でも、一番面倒くさいのが爆発パターン。形がないのでどうしようかなと。ただ、「ボールポジション」の爆発はね、今でも気に入っています。だつて、書き割りみたいなモコモコが出てくるだけで、動きがないんですよ。あれはスペックの制約上、そうなつてしまつた。それで「ボールポジションII」では部品を飛ばしたりしたんですけど（笑）。あれも、車の絵を描くのに苦労しましたね。ミニカーをモデルにしたりして、「キャラクターの回転もドット絵師の腕の見せどころですね。「キャラクション」や「ボスコニアン」でも宙返りや回転してました。

ド どうしても回してみるとゆがむんですよね。45度とかキツチリならないけど、途中の15度や30度はやがんてしまう。ただ「ボールポジション」の場合は、円盤の上に車のミニカーを置いて、回しながらドットに起こして。だから、スマーズに回ると思うんですけどね。その後は「スーパーパックマン」もやって。

——そして、いよいよ「ゼビウス」ですか。

ド そうですね。当初の企画はリアルな戦場のものだったので、どのみち背景は「すごいデ



——戦争ものとして一本分のドット絵を作つていたんですか？

ド とりあえず、地面にあるものや、空を飛んでくるものや、たくさんじゃないですが、ゲームができるようには作りましたね。

最初のドット絵は遠藤さんが持つてきて、ドットマンさんは細部のデザインを？

ド 敵キャラは任せたというか、勝手に作つてたというか。「じゃ、俺は地面のほうを作るね」って、ソルバルウも入れて。ストーリーのほうは後から（遠藤くんが）持つてきて（笑）。

——「ゼビウス」の最大の謎であるナスカの地上絵つて、どこから来たんですか？

ド これはね、言つていいものやら……。

ゼひ、お願ひします！

ド 地面を作つてゐるうちに一ヵ所、砂漠が空いていたんですよ。茶色一色で結構広くてどうしよう？ って。当時は開発室が大森にあ

つて、昼休みに大森のレコード屋に行つて買物したんです。そうしたら、たまたま店の袋に地上絵が描いてあつて。これ、作り話じやないですよ、マジですかね（笑）。地上絵つて何種類もありますよね、それが黒バツクにちりばめられてたんですよ。それが頭に残つていたんで、10分くらいで作つたんです。10分くらいですか！（爆笑）

ド あそこは正直、深い意味はないんです。

——じゃ、その日の昼休みにレコード屋に行つてなかつたら、砂漠が空いていなかつたら、ナスカの地上絵はなかつたんですね。みんな、すごい神話を作つてるじゃないですか？

ド そうなんです、だから言つていいものやらつて。そこはうまくばかしてください。

——お昼休みに宇宙からのお告げがあつたんですね。レコード屋に行けつていう。

ド そうですね（笑）。そこは、プレイヤーの感性なりの意見があつていいかなと。

マップの中に隠しキャラがあるじゃないですか。あれは遠藤さんが埋めたんですか？

ド そうです。あの辺は遠藤くんが好きにやつてますからね。

——自分が作つたという刻印ですよね（笑）。

ド そういうのを彼はやるんですよ。「ドルアーガの塔」もその集大成ですしね。でも、「ゼビウス」はみんなで作つたんです（笑）。

——あの当時は縦スクロールゲームも珍しかつたのに、各ステージのマップを横に並べたら一枚の地図になるのは衝撃的でしたね。

ド 私が入つて間もない頃つて、絵を作るツールがなくて。方眼紙に描いてプログラマーさんに渡すと、10分くらいして画面の真ん中にボツンとひとつ出るんですよ。ちょうど『キャラクション』を開発していた頃で、「目の位置を1ドット上にしてよ」とつて言うと、また10分待たされて（笑）。まだキャラクターもマイシップとボスと残りのやつで少なかつたから助かつた。だつて、データの保存が紙テープでしたから。すごい勢いで紙テープがバーッと出てきて、それを丸めてクリップで止めたのを引き出しに放り込んでました。『ディグダグ』の頃にはカセットテープだったかな？

——カセットテープがすごい進化だつたと。ド 「ゼビウス」はカセットテープでやつてましたね。お絵かきツールも開発部のほうで作つてくれて、キーで色の何番かを指定すると、ボツッと出てくる。すごい画期的でしたよ、自分の思つたとおりのものが画面ですぐ見えるという。ただ、いかんせんテープはロードやセーブの時間がかかりましたけど。

——ほかのお仕事としては「マッピー」が有名ですね。モナリザの絵を描かれたという。

ド 「盗品をお屋敷の中に隠した」という設定だつたんですね。となると、美術品がそれっぽいんじゃないかなと。16×16の大きさの中なら、広い面積を取る絵がいいだろうと思つて、当時はネットもないですから、本とかいろいろと調べたんです。北斎の版画でも良



Mr. Dotman 20代の頃のお写真。
会社の机には天井に届くほど積まれたプラモの箱が！

かつたかもしないんですけど、「モナリザ」

のほうが国際的な価値がありそうじゃないですか？でも本物を見ると、やっぱり違うんですね。頭の中で「こんなものかな」って作ったので、それっぽいとは思うんですけど。

本当に 16×16 で描かれた「世界最小のモナリザ」じゃないですかね。

トだから、私としては（プレイヤーに）「絵画」と言ってほしかったんですよ。何の絵？って聞かれたら、モナリザですと。でも、先に「NG」に「モナリザ」って書かれちゃつたんで（苦笑）。ほかにもいろいろと作つたんですよ。たとえば、これはボツになつたんですけど、採用されたテレビよりもっと大きな画面のテレビ。ほかにもスクーターやドラムセットとか。この当時は（採用されたアイテムとして）パソコンじゃなく「マイコン」と呼んでたね。

16×16 でよく描き分けができましたね。

「NG」の連載「一ナード・インターフェース」。ゲームのドット図解や、「宿題」と称しての投稿募集が話題に。

ト ええ、投稿も募集したりして。後に会社入ってきた人が「あの時、応募したけどボツになりました」とか（笑）。「リブルラフル」のキャラが歩いてきて倒れるのを描こうという宿題を出したら「結構いいじゃん」と思えるのもあつて、載せたりしましたね。

「キャラクター講座」が終わつた後も、「NG」にかかわつておられました？

ト ちょっとした工作の講座をやって、その後は、海外の旅行記かな？シカゴでゲームショウを見学しに行つたとき、無理を言つてニューヨークに行って、パリとスイスを回らせてもらつたという。後になって、実際にモ

（※これらの未使用画は31ページに掲載）

ト これ以前に「スーパーパックマン」でも、「パックマン」に出ていたフルーツ以外にもいろいろと作つたんです。トウモロコシとかね、粒々感をどうするか（笑）。あれ、背景が黒じやないです。だから、透明で（ドットを）抜くと、黒を1色余分に使えることになるんですよ。「ティグダグ」なんかも目を透明で抜いているだけで、色は基本の3色+透明1色という考え方で作つてたんです。

ト そんなドット絵の権威が「NG」に講座を連載されたときはビックリでしたね。

ト あれは編集のほうから「開発のほうでベージやつてみない？」って話があつて。私もロゴ（※左上の写真を参照）を描いたんですけど、今見るとダメ（笑）。

ト 読者さんの反響はすごかつたですか？

ト 古くからやつてているんで、あんまりリアルすぎてもゲームっぽくないと思つていて、色数が増えて大きい絵になれば綺麗に見えるに決まつてますし、リアルなのはいくらでもリアルになる。私はドットの1個の点にこだわりたいんです。「一点入魂」という。

ト 一點入魂！ それ、いい言葉ですね。

ト だから、ペントブレットつて使えないんですよ。あれつてピロピロうつて描くじゃないですか。マウスでカチッ、カチッ、バシッとドットを打たないとダメなんですよ（笑）。

ト 1ドットの重みが！ 最後に、ナムコのアーケードに長くかかわつてこられた立場から、その魅力は何だと思われますか？

ト ナムコは取り組みはマジメなんですけど、好き勝手やつてたり、遊びの要素があちこちに入つてると思つてます。そうやつてできたものが、キャッシングフレーズどおり「遊びをクリエイト」しているかなつて思いますね。

ナリザと対面したぞ」

という記事にしましたね。これがやりたかっただけなんですけど。

ド ドット絵と实物を比べるためにルーブル美術館へ！（笑）

現在のドット絵を見て、どう思われます？



「INTERFACE」より

マッピーから『ギャラクシアン³』まで 「ナムコのメカ」を創った男が登場！

株式会社バンダイナムコゲームス
コンテンツ制作本部 制作統括ディビジョン
ニュープロダクト開発部 エグゼクティブプランナー

遠山茂樹 氏

Shigeki Tooyama

PROFILE

立体視の常識を覆した「遠山式立体表示法」の発明者。アーケードでは「パニックパーク」がロングヒットし、「ポータブルアイランド」(PSP)など家庭用ゲームの企画も手がける。



※この記事は2010年2月に取材を行い、「GAMESIDE Vol.23」(2010年4月発売)に掲載された記事を再録したものです。

シューイング史上に残る名ボス「アンドアジエネシス」の生みの親が見た、『ギャラクシアン3』や『プロップサイクル』といった大型筐体の「プロジェクトX」とは？『ガンバレット』にも込められた「遊びをクリエイト』するナムコスピリットに迫る！
（インタビュー）多根清史（ラリー・ライター）

アンドアジエネシス誕生秘話 前例のないことにチャレンジ

——遠山さんはどういう経緯でナムコに？

遠山（以下、遠） 僕はインテリアデザイン学科の出身で、もともとゲームには興味がなかったんですね。でも、設計事務所でドラフター（製図台）に向かう仕事は向かないなど思っていたんです。その時、同期の人に「お前にぴったりの会社があるぞ」と言われて、ナムコに行ってみて。当時ロボットを作っていた事業課に、デザイナーとして入ったのが始まりですね。

——最初は「マッピー」（※1）などロボット事業から？

遠 そうです。1年半ぐらいでしたけど、たくさんの中を作ったんですね。普通は会社に入つたら研修に行かされるんですが、僕は入つてすぐにロボットを作つてましたので、ゲームがどんなふうに作られるかも全然知らない。でも、楽しくて。事業課に僕しかデザイナーがいなかつたので、やりたい放題（笑）。

——ナムコさんがロボットを作つてたのは、當時から不思議な感じでしたね。

遠 当時はマイクロマウス（マイクロコンピュータを搭載したロボットが迷路を走破してゴールを目指す競技）も

遠 ぼくも大河原さんと一緒に「サンダユウ」ってロボット作りましたね。大河原さんのデザインそのままだと動かないので（笑）「ここ直してくださいか」と確認しながら、図面を引いたんですよ。1ヵ月半で作りましたね。

——ナムコさんががんばったから、自作ロボットが盛んになつたと思うんですね。



始まつて間もなく、速いマウスがいなかつたんですよ。そこで「企業が本気でやつたらこうなる」という見本になつてしまつて。たとえば、みんなが何分もかかる迷路を、1分もかからずに走つていく。しかもボディはあるし、演出もある。

——大人げないほど本気ですよね（笑）。

遠 その部署がなくなると、C-I（企業の独自性を表すデザイン）をまとめるデザイン課に移つて。そこは、開発のほうから上がってきただキャラクターをきれいにリライドする部署で。その時は企画もやってなくて、ただ絵を描き直すだけでしたね。ただ、僕の場合は口を出すんですけど、こうしたほうが面白い、動きを見せてくれって。で、「この動きはおかしい」とか言つて（笑）。「お前は開発じゃないんだから黙つていろ」って怒られました。

——デザインから入つて開発に意見したことからゲームとのかかわりが始まつたんですね。

遠ええ、最初の「ゼビウス」のデザインも、紙に描いたのが来て。ソルバルウ（※2）は丸いロケットみたいな形だった（笑）。映画の「エイリアン」でメカデザインをしているロン・コップって人の絵の描き方が好きだったので、そういうふうに描いてやろうと思つて、全然違うタッチにしたんですね。

——それが「NG」の表紙にも出ていたソルバルウ（※3）ですね。当時はドット絵のために、なんで本格的なデザインを？ って驚

きでした。

遠 でも、16×16というものは基板の制約からくるのであって、プレイしている人はそう思つてないし。ソルバルウの絵をちゃんと描いたら、世界観の深みが出ますよね。ぼくはドット絵は描かなかつたので、ゲームのほうはそれっぽくしてもらつたんですけど。でも、

アンドアジェネシスくらいの大きさになると、割とデザインと近いドット絵にできるんですよ。あれも最初は、開発のほうから丸いイラストとドット絵があがつてきて。「ゼビウス」の基板は、丸いものを表現するのが苦手なんですよ。斜めの線を入れたり、端っこをキレイにするのを苦労していて、全然立体的な絵じやなかつたんです。アンドアジェネシスのコードネームが「ゴーフル」だったのは、お菓子のゴーフルに似てたからでしょうけど、なんでも丸いのにこだわるんだろうって。だからゲームとのかかわりが始まつたんですね。

遠ええ、最初の「ゼビウス」のデザインも、よく描いちやつて（笑）。

——その後もデザインのクリーンナップを？ 遠 そうですね。それと、もともと図面が引けるので、筐体のデザインもしました。

——「ファイナルラップ」や「サンダーセプター」ですよね。

遠あと「スティールガンナー」あたりから、企画のほうにかかわつてましたね。あれが、僕のデザインした最後の筐体です。あの統も

初めはもつとSFっぽい形だったんですが、同じ時期の「コーリーゴースト」にも色違いで使いたいから形をえらぶって言われて。FPの試作品ができるのに「明後日、画面出すから」って。それでデザインし直して発泡スチロールを削つて、担当者にどうですか？ つて。

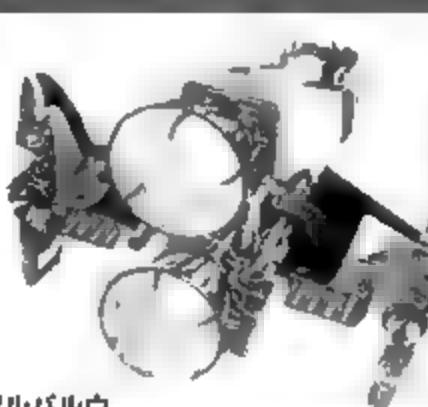
——それで間に合う仕事の速さが素晴らしいですね。ロボットで鍛えられたという（笑）。遠 仕事は速かつたですよ。仕事をしているフリをして遊び、仕事は時間内に終わらせて……やばい、録音してるんだつた（笑）。

遊ぶ時間をクリエイト（笑）。「サンダーセプター」の筐体も格好良かつたですね。遠 あれは中のキャラも描きましたね。あの頃、ウチは市販のパソコンで、ドット絵を描くソフトを使ってた頃だったかな。それがBASIC（簡単なプログラム言語）で書かれてたので、自分でいじれるつて気づいて。で、丸いのも描いたうえで、八角形はこうたつて2タイプを用意して、選んでもらつたんです。八角形には思い入れがあるんで、格好よく描いちやつて（笑）。

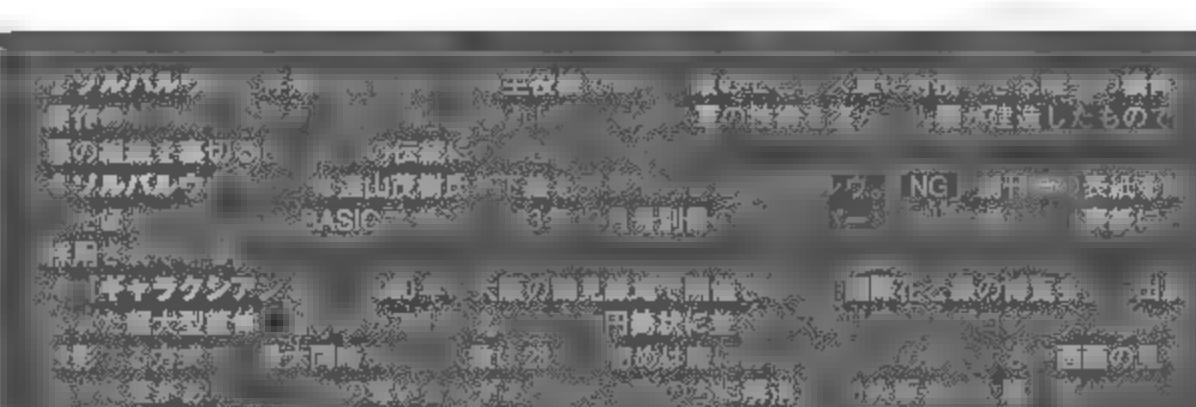
——その後もデザインのクリーンナップを？ 遠 そうですね。それと、もともと図面が引けるので、筐体のデザインもしました。

——「ファイナルラップ」や「サンダーセプター」ですよね。

遠あと「スティールガンナー」あたりから、企画のほうにかかわつてましたね。あれが、僕のデザインした最後の筐体です。あの統も



ソルバルウ



だから、あの年つてナムコはいつもの半分くらいしか製品を作っていないんですよ。もうからなかつたけど、得るところが大きかつた。

動かすのも油圧で、新しい技術じゃないですか。

もはや開発というより建築ですね（笑）。

遠 最初に話が来た時、1プレイ何分って決まっていたので、その中にすべてをおさめるために、ブリーフィング（説明）とプレイの二段構造にしようとした。とりあえず「世界最大のビデオゲームを作ろう」という話だったのでも、じゃあプロジェクトを何台入れよう、FRPのたわみを規模や大きさを計算して。FRPのたわみを考えると、28人プレイが限界で、これほど大きく作つておけば誰もマネできんだろうと。

——そもそもマネしようと思いません（笑）。

遠 僕が全体図を作つて、椅子を並べて、絵を描くとね、嘘でも真実味を帯びてくるの（笑）。みんなが「すごい！」って言い始めたからこっちのもんじゃないですか。締め切りは決まっているので、作業が大変でしたね。

——「ウイニングラン」からそうたたない頃に、よく高水準の3Dゲームができましたね。まだ基板にテクスチャが載らない頃で、性能不足も大変だったんです。配線の長さも短くしなきゃ動かないし、10台以上もどうやってつなぐのって。しかも基板も一緒に揺れてるので、振動は大丈夫？ みたいな。

花博は半年ぐらい開催してましたが、よ

くトラブルが起きましたね。

遠 そんなに危険なトラブルは会期中ではなくて、開発中のほうが大変でしたね。油圧については油圧メーカーさんにやつてもらつたんですけど、そこのプログラマーが新人なのか、

バグが多くつて、緊急停止ボタンもソフトで動かしてたので、バグると「なんで止まらないの？」って。開発中は、人が乗りながらチエックしているわけですよ。その最中に、端から端まで動いたことがあって。僕は下がるほうに乗つていたので足下がなくなつて、逆に上がるほうの人は飛び上がつていた（笑）。

——花博の後も引っ越して稼働しましたね。

遠 ええ、ナムコ・ワンドーエッジ（※5）に引き取つて動かしてました。閉園まで人気アトラクションのひとつでしたね。

遠 山さんは前例のないプロジェクトにかかることが多いですね。「プロップサイクル」も、「こんなのが作るの？」って驚きました。

遠 僕はゲームセンターに来てもらうからには、家庭用には移植できなくなるけど、体感性の強いものじゃないといけないと思っていました。その少し前に、人力飛行機に乗つて爆弾で攻撃するゲームを企画した人がいて、僕はメカの部分にだけ参加したんですよ。まだ3D基板がなくて、2Dで疑似的に3Dに見せていて。ゲームは大して面白くなかったんですが、ふらふらと乗つてる感じはいい

たんですね。その少し前に、人力飛行機に乗つて爆弾で攻撃するゲームを企画した人がいて、僕はメカの部分にだけ参加したんですよ。まだ3D基板がなくて、2Dで疑似的に3Dに見せていて。ゲームは大して面白くなかったですが、ふらふらと乗つてる感じはいいなつて。ある日、テレビで魔女の女の子が飛ぶ有名アニメをやっていて、上司から「見て

いるか？」あれだよ！」って電話がか

かつてきて。

——上司の方がノリノリでしたか（笑）。

遠 僕は世の中と違うこととしたがるの

で「敵をやつづける」

ゲームじゃないものを作りたくて。する

船を割るだけじゃ生ぬるい」って反対さ

れるんですよ。

——実際は生ぬるくないですか（笑）。

遠 ジェット戦闘機と違つて、風を感じ

る方向で作つたら、自分で飛んでいる感じがしますよね。で、ペダルこいだ分だけ飛ぶのはピッタリじゃないかって話が決まって。そ

の時に「飛ばないとわからないね」って、20

人くらいでハンググライダーに乗りに行つて（笑）。羽根の先にカメラを付けてデータを取り出そうよと、サウンドの人に無理を言つてやつてもらいましたね。

だから空を飛ぶ楽しさと怖さが出てる。

遠 プログラマーが「空気に乗ること」がわからぬというから、傘の柄に重りを付けて



『ギャラクシアン』



1990年1月15日、横しまれ

持ってきてこうだよって実演したり。飛行性能が決まるまで3〜4ヶ月かかりましたね。僕は開発中は、映画監督になつたつもりでやつていました（笑）。だから、世界観やストーリーも全部考えて、村の絵も描いて。最後のステージまでクリアしたら、「こんな話なんだ」とわかるように作ってるんです。

そこまで行くのが難しいですね（笑）
遠あれば僕も反省します。メンバーは慣
れちゃって、子どもを片手でたっこしながら
クリアできちゃって。ほんわかした世界だから
ら、女の子も結構やってくれたんですが、や
はり難しそぎたようで。家庭用に移植したか
つたんですが、営業のほうからやめてくれっ
て。最初、遊覧モードをつけるつもりだった
んです。100円を入れれば、時間の範囲で
好きなだけ飛べる。でも、開発が間に合わな
くて。



遠 こういうのができましたってお披露目するじゃないですか。「何でこんなもの作つたんだ!」って怒つた人が部下にプレイさせてみたら「面白いですよ!」って(笑)。海外でもすごく好評で、うちの社長がニコニコして「アメリカ(現地法人の社長)が頭を下げに来たぞ」とて言つてくれて嬉しかつたです。——銃の本場の人が頭下げに來たと(笑)。そういうご経験が今の「遠山式立体表示」(※6)の発明につながつているんですか?

白さまで何？ と要素をハテしてみると、銃からエネルギーが飛んで、破壊する気持ちよさだと。そこは生かして、後は好きに作ろうって思つたんです。だから、メカのチームには誤差1ドット以内の命中精度に、サウンドはズシンって響く音を出すスピーカーボックを作れって言つて。あと、銃がプローバックする仕組みはもめましたね。コミカルなゲームを作ろうとしているのに、なんで本格的な銃を？ って。銃がちゃんとしてるからコミカルでも気持ちいいんだって説得したんです。

——斬新なものは良さが伝えにくいですね。
遠変なものを作るときは、最初の敷居を下
げるのが大変ですね。そこが面白かったのは
「ガンバレット」かな。当時リアルなガンシュー
ーティングがアメリカで人気があつたから、
僕にも似たようなものを作れって。でもマネ
るのって嫌じゃないですか。ガンゲームの面

あつという間に人だかりができるのもコンテンツが重要で、なにをどうに、ゲームクリエイターとしての面白感性が役に立っているんじゃないかと思います。

実際に遠山式って見たことがあります？

——残念ながら、見たことないんですよ。

遠 じゃ、ご覧に入れますよ

いろんな仲間ができたのが財産です。面白かったのは、立体表示の展示会に出したことがあって。ほかのブースはレーザースキャナとかホログラフィーとか最先端の中、ぼくらは赤青のメガネをぱつりと（笑）。牛丼やお弁当の内に紙が貼つてあるだけで、最初は人が来ないんですよ。そこまで立体に見えると思つ

(以後、5分間にわたり取材)
陣の歓声) 素晴らしいです！ 最後に、ナムコのアーケードゲームの魅力をどう思われますか？

遠　自由な発想力を機械の形に上手にまとめているのと、ちょっとしたチャメツ氣が必ず入っている。プレイすると、楽しんで作っていることが感じられるところなのかな。

本日は、ありがとうございました！



さすが一時代を築いただけあって、バーチャルコンソールアーケードの中でもナムコ作品はラインナップが充実している。だが、シューティングゲームだけに絞ってもまだ配信されていないタイトルは存在する。その中から特に変則的な部分を持つ作品を垣間見てみよう。

ナムコ 変則系シューティング の魅力

Text=高島宏樹(フリーライター)

写真は「メタルホーク」専用筐体



グラフィック、システム…… 挑戦を続けた変則系作品たち

輝ける歴史に彩られた、ナムコ・アーケードシューティングの系譜。だがまだバーチャルコンソールアーケードで登場していないタイトルも、いくつもある。それはシューティングゲームというジャンルに新たな息吹を吹き込むもうと、それまでにないエッジな要素を盛り込んだ意欲的な作品ばかりだ。プレイヤーに与える衝撃が大きかった変則系タイトル群。バーチャルコンソールアーケードでの復活を祈りつつ、それらを紹介することで特集の締めとしたい。

まずグラフィック面で挑戦を行った作品として取り上げたいのが「ネビュラスレイ」(1994年)。90年代初頭、いち早くシューティングゲームでレンダリングCGを取り入れたその美麗グラフィックは、未来を感じさせるものがあった。ナムコ作品としては珍しいクオータービューを取り入れた「ブレイザー」(1987年)は、ポップなイメージが強かつた80年代当時のナムコ作品から、脱却を図るうとしたような作品。過酷な戦争が舞台+自機は戦車という設定と合わせ、グラフィックから何から悲みに満ちた独特の世界を作り上げていた。

同じく戦争を題材にした硬派な作品といえば「F/A」(1992年)も思い出深い。こちらは音楽面での挑戦が目立った作品であり、ゲームのBGMとしてハードコアテクノを採用した元祖的存

在。後のシューティングゲームに与えた影響は大きい。聴いているだけでテンションが急上昇するあのサウンドをもう一度楽しみたい人も多いのではないか。

その世界設定でもシステムでも、ナムコシユーティング唯一の変わり種だった

「ピストル大名の冒険」(1990年)もまた忘れられない。「超絶倫人ペラボーマン」の敵キャラクターだったピストル大名が主役を張る本作は、一見スピノオフ元譲りのコミカルな印象だが、ゲーム

自体は相当のクセがある。放物線を描くショット、レバー入力をしなければ徐々に落していく自機の動きと、思ひどおりのブレイをするまでには相当の修練を要した。コインを投入しなくとも遊べるバーチャルコンソールアーケードなり、心ゆくまでゲームに付き合えるようになる。そうなれば評価もまた変わってきてきた。この辺は難易度が非常に高かった上記の「ネビュラスレイ」「ブレイザー」「F/A」にも通じる点ではある。

システム面で変化球だった「こんごもりシユーティング」(1998年)も家庭用移植やバーチャルコンソールアーケード化はされていない。連打や狙い撃ち、アイテム回収といったシューティングゲームの要素を抽出して作られたミニゲームが連続して楽しめる、ブレイヤー層を選ばない佳作だった。難易度高騰が進んでいたシューティングゲームに対する、ナムコのひとつの解答だったと考えるとまたおもむろ深い。「ゼンウス」「キャラ

ガ」「ティグダグ」と名作をモチーフにしたミニゲームがあるあたりも、ナムコファン的には見逃せない点だろう。そして、筐体から含めて変わり種の極北とされたのが「メタルホーク」(1988年)。上下左右、ヘリの操作に合わせてグワングワント可動筐体の激しい挙動は、まさしく「操作しているだけで楽しい」未体験の感覚だった。さすがにこればかりは可動筐体がないと魅力半減なので、バーチャルコンソールアーケード化は難しいだろうか……。

世界構築への挑戦とくれば、本誌「VOL.3」で特集された、ナムコゲームの世界をつなげる「G-SFシリーズ」が思い浮かぶ。これに連なる作品でもまだバーチャルコンソールアーケード化されていない作品がある。全方位型シューティング「ボスロード」の続編ながら、縦スクロールシユーティングに変化を遂げたシリーズ3部作の2作目「プラスオフ」(1989年)がそのひとつ。「サイバースレッド」の続編であり、硬質で近未来的な雰囲気が前作以上に増した「サイバーロマンド」(1994年)も、登場が待ち望まれるところだ。

またひそかに「3」がG-SFシリーズの一員である「エースコンバット」シリーズの基礎となつた作品も、いまだ家庭用には未移植のまま。ライトシミュレーションの「エアーコンバット」(1993年)とその続編「エアーコンバット2」(1995年)は、歴史的価値を確かめる意味でも復刻を期待したい。



[グラディウスの 宇宙] '07改



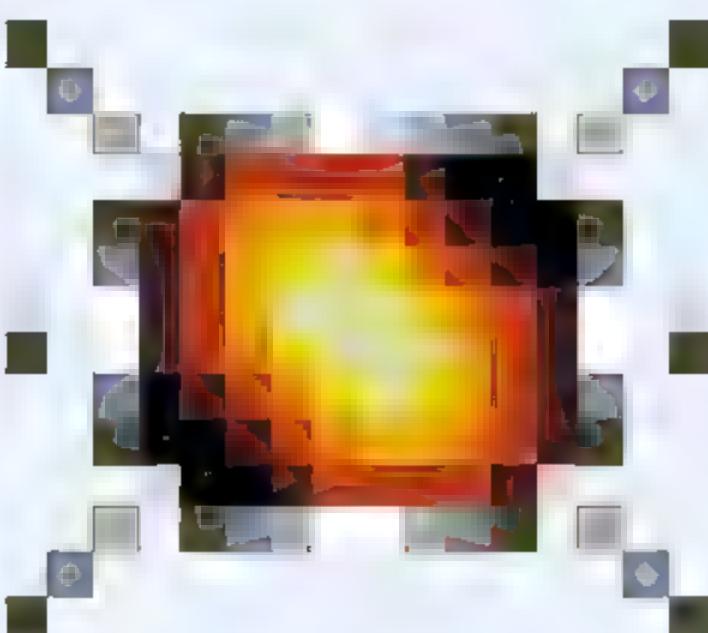
初めて「グラディウス」を遊んだ時、ステージごとに異なる光景が広がることに驚きました。攻略や難易度が語られることが多いシリーズですが、未知の空間を飛ぶ宇宙旅行のような感覚もグラディウスらしさという思いから、アーケード版のキャッチコピー「1.9.8.5. 宇宙が、マルゴト、ヤッテクル。」のオマージュも添えて「グラディウスの宇宙」と冠しています。「GAMESIDE」の前身誌「ユーニー」の頃から構想を2年間寝かせて熟してからの特集でもありました。特集中小説は後に連載化し「放課後、ゲームセンターで」という単行本にも収録されています。なお、この特集では簡潔に触れるにとどめたメインシリーズの歩みを再特集したのが「シューティングゲームサイドVol.2」掲載の「グラディウスの軌跡」です。

ゲームサイド Vol.9

2007年12月号
発売日●2007年11月2日
表紙●『グラディウス』
© Konami Digital Entertainment

『グラディウス』の進化を紐解こう

『グラディウス』はアーケードから家庭用にモバイルなど、シリーズ展開が豊富なだけに、ファンも多様な「グラディウス観」があります。初代『グラディウス』を例にすると、アーケード版プレイヤーはオプションが2つしかつかなかつた家庭用移植版に物足りなさを感じていたり、ファミコン版ユーザーはアーケード版は難しすぎると思っていたり、MSX版ユーザーは追加ステージや隠しステージを誇りに思っている。そこで全タイトルを俯瞰してみると、実はハードごとに絶妙な作り分けがされているシリーズと気づきます。再録にあたっては特集後に出た新作を加え、記事の入れ替えを行い、加筆＆再構築しました。



7.9.8.5. 宇宙が、アリゴト、ヤツテケル。

1985年

ビデオゲームに新たな時代を切り開いた「グラディウス」

右から左へと流れる世界。
天端に挟まれた宇宙空間。
漆黒の闇を貫くレーザー。
星々の情景を奏でる楽曲。

「グラディウス」は、モニター上に幻想と宇宙を描いてみせた。

その宇宙を自由に飛び回りたい。
先のステージを早く見てみたり。
誰より高いスコアを達成したり。

体、どれだけのプレイヤーか、ぶっ壊されたことだろう。
プレイヤーの情熱は加速した。そして数多くの伝説が生まれた。

「グラディウス」はアーケードにとどまらなかった。
アクションをはじめ、移植されたアーケードの数だけ、
さまざまな「グラディウス」が生み出されてきた。

全国を相手にハイスクアを競う。
宇宙を散策するかのように遊ぶ。
敵機を撃破する爽快感を得たい。
攻略法のパターン構築を楽しむ。

すべてが、「グラディウス」の遊び方だ。

「グラディウス」ほど、新作が発表されることに熱狂的な注目を集め、
タイトルごとに明確な賞否が分かれるゲームシリーズは、ないだろう。
シリーズ作ごとに、遊び手の心をつかむ、強烈な個性が存在する証拠だ。

本特集では、シリーズ作ごとに優劣を明確に評することはしない。
なぜならば遊び手の数だけ「本当のグラディウス」があるからだ。

初代「グラディウス」から新作「オトメティウスX」に続く。
「グラディウス」25年間の進化と拡大を、今一度振り返る。

そして今、あらためて当たり前のことと聞く。
なぜ「グラディウス」に夢中になったのか。
なぜ、今も「グラディウス」を好きなのか。

POWER UP パワーアップ集

SPEED UP

スピードアップは段階変化します。

LASER

MISSILE

ミサイルにパワーアップしたらミサイルボタンで発射させることができます。

DOUBLE

同時にいくつのパワーアップをすることはできません。
タブレットキーを同時に押すことはできません。

OPTION

オプション(分身)は最高4つまで付けることができます。



1 まずはショットボタンで攻撃開始。

ショットボタン

2 各色の砲 又は艦隊の砲を全て撃撃するとエネルギーカービンが獲得です。

3 エネルギーカービンを1つ貯めるとスピードアップ

2回ほどミサイルボタンを押すとアームヘル

マークが表示されたパワーアップが準備に異常に短くなり

パワーアップできることを知らせます。

4 power up



Konami GRADIUS
中古版
格斗機ファイター グラディウス
GRADIUS © Konami Konami.
All Rights Reserved. Konami Industry Co., Ltd.
© 1985 Konami All rights reserved.

Konami.

Nº

GRADIUS

®

©Konami Digital Entertainment

【シリーズ総力特集】

グラディウスの宇宙'07改



前本進一

1985年。僕の愛読書は「マイコンBASICマガジン」。「パソコンを入れたら自分でゲームを作ろう!」と決意する一方、ビデオゲームを扱う「スーパーソフトコーナー」が毎月楽しみだつた。つくば万博がスタートし、電電公社がNTTに、専売公社がJNTになり、「機動戦士Ζガンダム」も放映を開始した。何かが変わりつつあるという予兆の年。

それを見たのは、映画館に併設されたゲームセンターのことだつた。シネコン以前は、映画館にはゲームセンターがつきもの。僕らゲーム好きは、「映画も見ないのでゲームだけやりに来ていいんだろうか」という罪悪感と戦いながらも、ちょっとハイソな香りのする映画館のゲームセンターに入り浸っていたものだつた。確かあれは、夜の7時ぐらいだつたと思う。塾に行く前に寄つたゲームセンターで、それは「忍者くん」や「ドルアーガの塔」に混じつて稼働していた。宇宙もののゲームが少なくなつていた頃だつた。しかし、それは、暗黒の宇宙とメタリックなメカニックの対比で、圧倒的な存在感を放つていた。コナミの新作「グラディウス」だ。使用するボタンは3つ。何とか手強そうな印象。ひとつはショット、ひとつはミサイル、そして、最後のひとつはパワーアップ。パワーアップのボタンつて何だ。とりあえずコインを投入。透明感のあるサウンドが響く。ストローカーの長い1Pボタンをぐいと押し込み、ゲームスタート。丸い敵が列をなしてやってきた。一列倒すと、丸いカプセルが出現した。取る。が、何も起こらない。パワーアップしないのだろうか? 感っているうちに、最初の一機が死



亡。ああ、そういうればパワーアップなんてボタンがあつたんだ。再度スタート。パワーアップをどんどんためていく。スピードなんでも上げても仕方ないし、ダブルとかオプションとかってわかぬない。ゲームもどんどんたまるんだから、狙うのは大きく「?」。隠してあるんだから、きっと「?」いものに違いない。ついに點灯する「?」。前方から出現した不思議な物体。「ゼビウス」のシオナイトのように、自機の上下についてくるくると回転する。一体なんだろうこれは。わかつた、これはバリアで、一定時間無敵というやつだ。となれば、無敵が続いているうちに、敵にバリバリ体当たりして点数を稼ぐのだ。体当たり! 体当たり! 無敵万歳! 小躍りしながら敵に突っ込んでみると、謎の物体は見る見るうちに小さくなつて消えて、2機目の自機はあつさりと撃墜されてしまった。「まことに、このゲーム?」恥ずかしながら、これが僕と「グラディウス」の初めての出会いだつた。

それから僕は「グラディウス」を解析していくには独力での一回クリアにまで至つたのだ。ということになつたら、ハクの付く工ビソードとして収まりがよいのだが、自力での攻略よりも、ある意味ドラマチックな事件が僕を待つていたのだ。件のゲームセンターで、缶ジュースを買おうかどうしようかと迷つていた時、謎のゲーム「グラディウス」に人が付いていた。何気なく画面を見ると、そこには、よくと信じられない光景が展開されていた。敵を倒すカプセル。では僕と一緒にその人は、すぐにスビードアーチをゲット。ゲージは消えてしまつたが、カプセルを2個取つた所でミサイルをゲット。さらにカプセルを取り、レーザーをゲット。のは、さらに自機と同じ攻撃をする「光るオレンジ色の」。僕よりもよっぽど先に進んでいた。カプセルが少ない。アツブしないのだろうか? 感っているうちに、最初の一機が死

「アップは、ため込むものではなく、後々を睨んで戦略的に取つていくものなのだ。正直、目からうろこが落ちた。試しに、同じようにやつてみた。スピードが上がり、操縦性もアップ。地面の敵はミサイルで倒し、空中の敵はレーザーで一発。これまで未知の領域だつた洞窟の奥へと進むことができた。火山が噴火するところで力尽き、その後はなし崩しにゲームオーバーになつたんだけど、間に光が差し込むというか、突然目の前が開けたようだつた。もう、一晩でもプレイしていたかった。けれど、去年までは夜中も聞いていたゲームセンターは、「新風當法」とやらで早く店じまいすることになつていたし、学生にも風当たりがきつくなつていた。僕は仕方なく自転車に乗り、家に帰ることにした。あの人は、どこであのプレイを身につけたんだろうか。僕と同じように、誰かがやつていたのを見たのだろうか。そう考えると、「グラディウス」のプレイ方法は「リレー」のように伝わってきたことになる。なす、「最初のひとり」は誰なんだろう? 全国にある無数のゲームセンターの中の、名も知らぬ誰か。不思議な高揚感の中、僕はいつの間にか、立ち消ぎで夜道を疾走していた。

パワー・アップのやり方が広まつてからは、「グラディウス」をプレイする人も増えていき、ゲームセンターでも待ち時間が長くなつていつた。みんなが徐々にうまくなつていった。最初の内は、僕のつたないプレイにもギャラリーがついたので、「グラディウス」の面白さを伝えるのに少しは役立つたというところだろうか。ストーリーヘンジ・モアイ・次々と神秘的なヌベテージが目の前に開けていく。ふよぶよした化け物と戦っているブレイヤーさえいた。果たして、この先には何が待つているのか? 僕はそれが気になつて仕方なかつたのだ。

そんなある日、僕は日曜日の朝にゲームセンターへ行くことにした。開いたばかりの、誰もいないゲームセンター。その奥からは、



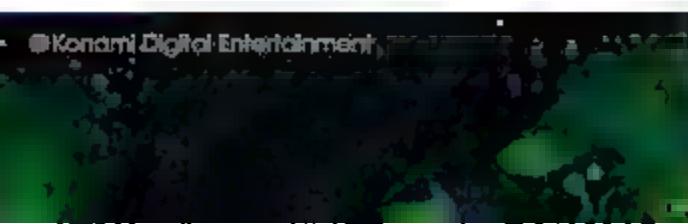
聞き慣れた、バイブルオルガンを思わせる音色のゲーム音。ほぐない曲。新しい台でも入荷したのだろうか。僕はその曲にかかるるようにしてゲームセンターの奥へと歩を進める。その先によると、「グラディウス」だった。画面には大きな竜巻が走る。すると宇宙BGMとは、まったくイメージの異なる曲。普段流れている宇宙BGMとは、まったく異なる曲。ゲーム機起動する。なにかよく分からぬ画面が表示され、から「グラディウス」の画面が出てくる。ということは知っていたが、こんなに綺麗な曲が流れるというのは見たことがなかった。誰もいないゲームセンターという、普段とはまったく異なる空間を日曜午前の晴れやかな光が満たし、普段は決して聞けない曲が流れている。やがてカウントダウンは終わり、いつもどおりの「グラディウス」が出現した。何か幻でも見ていた気分だつた。ほかのゲーム機のデモの音しかしない。静かなゲームセンターでは、いつもよりもクリアに「グラディウス」の音が聞こえた。電気的でありながら繊細なコインの投入音。空中戦で流れる、予兆を含んだ軽やかな曲。疾走感のある、火山のBGM。レーザーの金属的な発射音。ハッチの独特な破裂音。この曲を、ずっと家で聴いていたい。家に「グラディウス」があつたら、バイブルオルガンを思わせる、あの不思議な曲も自由に聴けるのだろうか。「ゲームセンターの機械を個人で所有する」なんてオブシヨンは当時の僕には発想さえなく、だから「グラディウス」は速い、速いゲームだった。自分の手にできないという意味で遠く、まだ見ぬエンディングへの道のりも遠かつた。

「1. 9. 8. 5. 宇宙が、マルゴト、ヤツテクル。」

しかし、「丸」とやつてきたはずの宇宙は、手を伸ばしても届かない。おぼろなベールの向こうで僕を誘い、砂漠で想う一杯の水にも似て、僕の渴望を一身に集めていたのだ。

アに「グラディウス」の音が聞こえた。電気的でありながら繊細なコインの投入音。空中戦で流れる、予兆を含んだ軽やかな曲。疾走感のある、火山のBGM。レーザーの金属的な発射音。ハツチの独特な破裂音。この曲を、ずっと家で聴いていたい。家に「グラディウス」があつたら、バイブルオルガンを思わせる、あの不思議な曲も自由に聴けるのだろうか。「ゲームセンターの機械を個人で所有する」なんてオブシゴンは当時の僕には発想さえなく、だから「グラディウス」は速い。速いゲームだった。自分の手にできないという意味で遠く、まだ見ぬエンディングへの道のりも遠かつた。

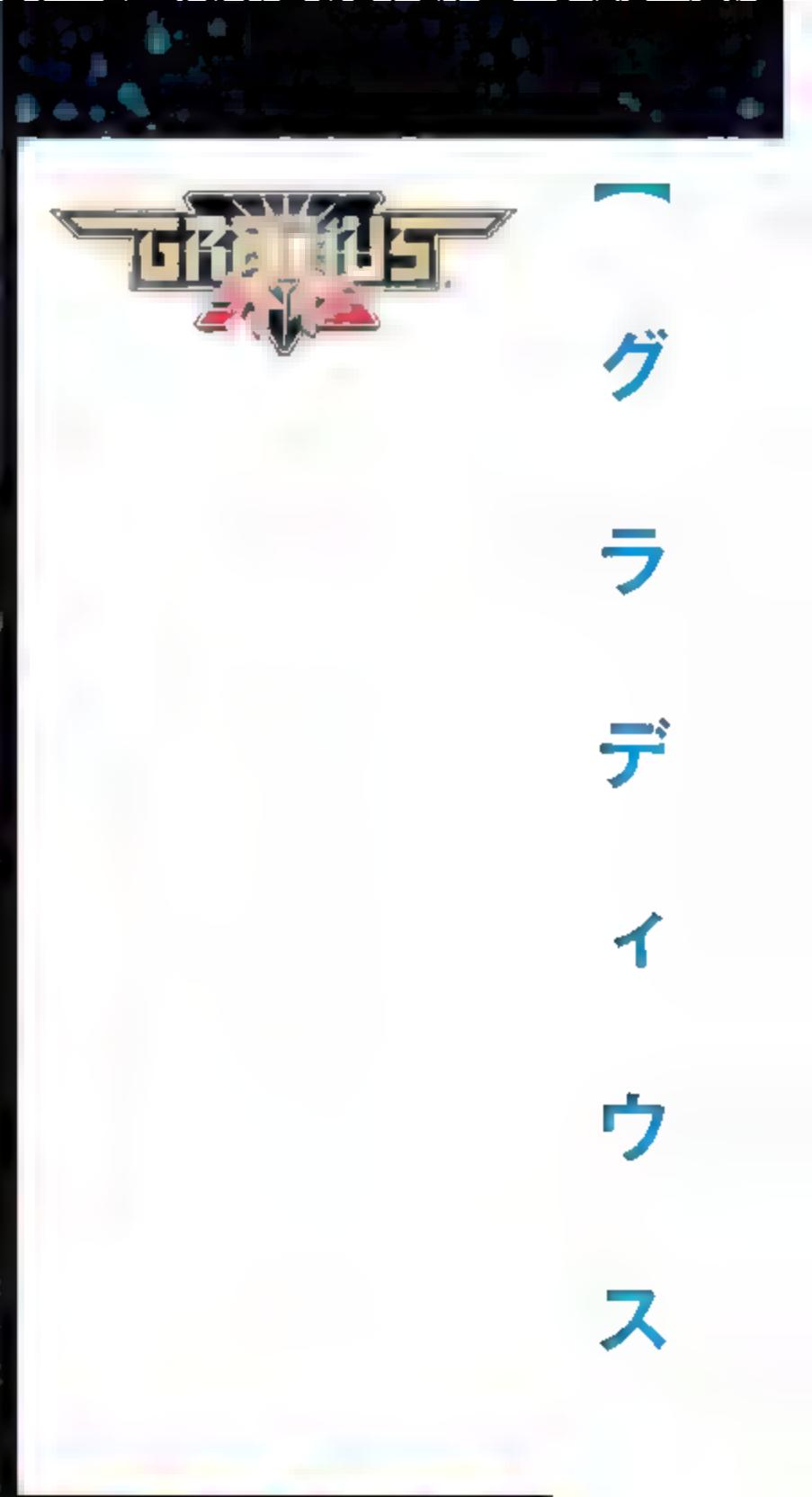
宇宙が、「マルゴト、ヤツテクル。」
しかし、「丸」とやつてきたはずの宇宙は、手を伸ばす
いきおぼろなベールの向こうで僕を誘い、砂漠で想う
似て、僕の渴望を一身に集めていたのだ。



©Konami Digital Entertainment, Inc.

グラディウス

ギャラリー





初代「グラディウス」でカプセルとメーターを使ったシステムは完成されていた

「グラディウス」シリーズを特徴付けるもののひとつが、パワーアップメーター。このシステムが生み出したもの、そして意外と知らない初期設定に迫る!?

TEXT=富島宏樹(フリーライター)

赤いエネルギー・カプセルを取ると、画面下にあるメーターのゲージが1マスずつ移動。好みのゲージまで来たらボタンを押し、装備を強化……と「グラディウス」シリーズのパワーアップは、段階を踏む必要がある。これはアイテム獲得・即パワーアップというシステム(シリーズ内でも「沙羅曼蛇」「沙羅曼蛇2」はこの形式)を採用した作品が多いシユーティングゲームの中では、考えてみると異端に近いものだ。

即効性のパワーアップというわかりやすさを横に置いたことで「グラディウス」シリーズが獲得したもの。それはパワーアップにまつわる、高い戦略性だった。だから装備を強化し、どの場面で攻撃を変更するか。任意でパワーアップが行えるため、その判断はすべてプレイヤーに委ねられている。「ボスに備えて威力の高いレーザーを装備しよう」「天井の敵が厄介だからここはダブルで」と、状況に応じたパワーアップを自然としない深みがそこにはあった。

そんな先鋭的なパワーアップシステムを持っていた「グラディウス」だが、ゲーム性のみならぬの楽しみだ。

「なぜ、自機のピックバイパーはカプセルを取ることでパワーアップできるのか?」
C8801版とX1版の取扱説明書には、こう書かれている。
「絶滅の危機に瀕している惑星グラディウスは、最後の手段である超時空戦闘機ピックバイパーを発進させることにしたのだ
が、ピックバイパーは完全な状態ではなかったのである。その戦闘能力を100%引き出すためには、スペースコロニーにあるエネルギー・カプセルを装着しなければならない。しかし、エネルギー・カプセルは、ゼロス軍の手に落ちている。敵機を破壊してカプセルを奪回しパワーアップすれば、最強のマシンになるのだが。」

エネルギー・カプセルは敵から奪い返しているにすぎなかつたのだ。装備は自機に搭載されおり、カプセル装着によって使用可能となり、その選択システムがパワーアップメーターなのだ。シリーズ展開の中で新しい設定や解釈も生まれているが、世界観も含めて想像して遊べるものも「グラディウス」シリーズ

『グラディウス』に高い戦略性を生んだパワーアップメーターの発明

『グラディウス』シリーズを特徴付けるもののひとつが、パワーアップメーター。このシステムが生み出したもの、そして意外と知らない初期設定に迫る!?

TEXT=富島宏樹(フリーライター)

赤いエネルギー・カプセルを取ると、画面下にあるメーターのゲージが1マスずつ移動。好みのゲージまで来たらボタンを押し、装備を強化……と「グラディウス」シリーズのパワーアップは、段階を踏む必要がある。これはアイテム獲得・即パワーアップというシステム(シリーズ内でも「沙羅曼蛇」「沙羅曼蛇2」はこの形式)を採用した作品が多いシユーティングゲームの中では、考えてみると異端に近いものだ。

即効性のパワーアップというわかりやすさを横に置いたことで「グラディウス」シリーズが獲得したもの。それはパワーアップにまつわる、高い戦略性だった。だから装備を強化し、どの場面で攻撃を変更するか。任意でパワーアップが行えるため、その判断はすべてプレイヤーに委ねられている。「ボスに備えて威力の高いレーザーを装備しよう」「天井の敵が厄介だからここはダブルで」と、状況に応じたパワーアップを自然としない深みがそこにはあった。

そんな先鋭的なパワーアップシステムを持っていた「グラディウス」だが、ゲーム性のみならぬの楽しみだ。



「沙羅曼蛇」ではアイテム回収で即パワーアップする仕様に変更された



「外伝」ではメーター内のゲージの順序を自由に変更できる



4種のメーターが選択できた「II」。装備も増加。バリアも2種類に



「V」で選べるメーターは4種。クリア後は「III」のような装備選択も可能に



メーターは6種から選択。エディットはなしとシンプルにまとめられた「III」



「III」ではゲージの中身を選択可能に。ゲージも6つから7つに増えた

SPACE STUDIO OF GRADIUS: グラディウスの宇宙曲学

TEXT=
山本悠作(編集部)



スペースファンタジー。

「グラディウス」にはこの言葉がよく似合う。

ゲームとしての面白さはもちろんのこと、従来のゲームにはない幻想的な世界を描いたことで、プレイヤーからギャラリーに至るまで、宇宙への憧れの視線を集めることになる。

ゲーム仲間と「グラディウス」を語るとき、決まって、このような会話になる。

「火山を越えられなくて」

「泡が手強いね」

「2周目は真ん中に砂が」

「細胞まで行ったんだけど」

「水晶が碎けて……」

そう、数あるシューティングゲームの中でも、各ステージを構成するテーマが明確に決まっているのだ。ステージの光景が、イメージが、プレイヤーの心に深く浸透している。

開発者は言った。

「グラディウス」は、どんな世界を作りたいかを決めて、ゲーム性が決まっていくのです。

「グラディウス」は、ゲームであると同時に、宇宙を描いていたのだ。

ここでは、歴代シリーズで描かれてきた、「グラディウスの宇宙」へ旅出ってみよう。

火 Fire

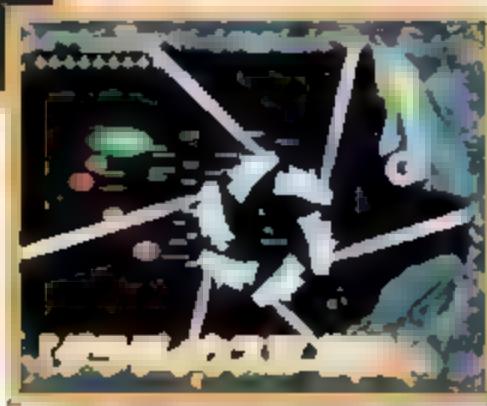


植物 Plant



Ruins 遺跡





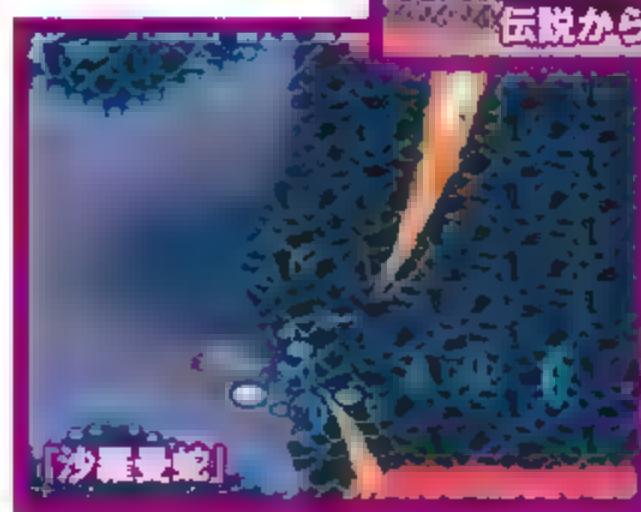
モード
Mode



Crystal クリスタル



砂漠 Desert



細胞 Cell

壊したいコアが
きっと見つかる——

Destroy the Core!

ビッグコア 百科

あらすじふみ
+a



ビッグコア

——沙羅魔蛇——



ビッグコア

グラディウス



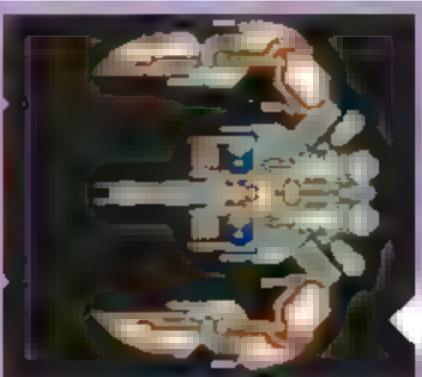
ビッグコアMk-III

グラディウスⅢ



左右対称の輝くフォルム。機体の真ん中には輝くコア。壊そうとしたら遮蔽板がジャマをする。どんなフォルムでどんな攻撃を仕掛けてくるのか、新作が出るたびにハートときどき響くのはなぜだー!? 見ているだけでも壊したくなる僕らの人気者ビッグコアと愉快な仲間たちが勢ぞろい！ 君の好きなコアはいるかな？

TEXT=山本悠作(編集部)



ビッグコアMk-II

グラディウスⅡ



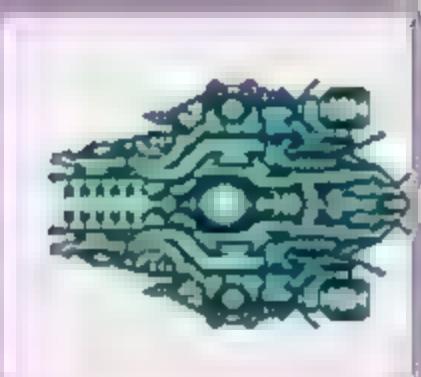
ビッグコアMk-III改

グラディウスⅣ



ネオビッグコア

グラディウス外伝



スーパービッグコア

ネメシス



ビッグコアMk-IV

グラディウスV



ビッグコアMk-I rev.2

グラディウスV

**リザードコア**

— グラディウスⅢ —

**デザートコア**

— グラディウスⅢ (PGエンジン) —

**クリスタルコア**

— グラディウスⅢ —

ビッグコア の 仲間たち

ビッグコアにはたくさんの仲間がいるんだ！ ここではみんなを苦しめたバクテリアン軍のビッグコア級戦闘艦を大特集するぞ！ みんなでコアを狙おうぜ！

**シャイニングコア**

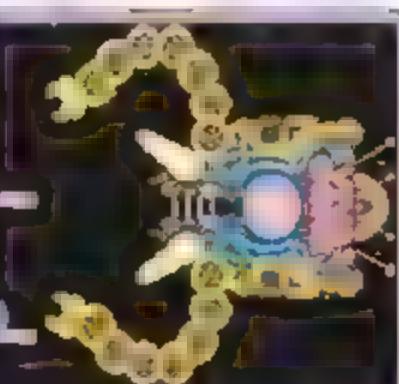
— グラディウス外伝 —

**ジャグラーコア**

— グラディウス外伝 —

**パラサイトコア**

(デスマブル)

**電飾コア**

— バロディウスだ！ —

**レクシオンコア**

— グラディウス ジェネレーション —

**バーサクコア**

— グラディウスⅣ —

**バニシングコア**

— グラディウスⅤ —

**バブルコア**

— グラディウスⅥ —

**ブーストコア**

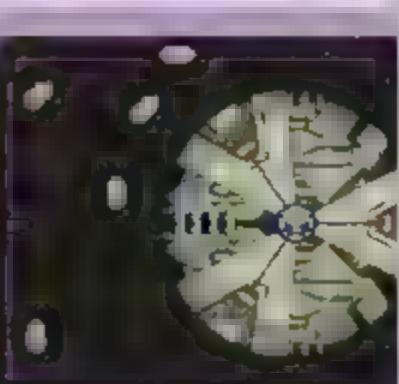
— グラディウス外伝 —

**ローリングコア**

— グラディウスⅦ —

**カバードコアMk-II**

— グラディウスⅨ —

**カバードコア**

— グラディウスⅡ —

**ティエラーコア**

— グラディウス ジェネレーション —

**プラネットコア**

— グラディウスⅧ —

**プラスター・キャノンコア**

— グラディウスⅨ —

**デリンジャー コア**

— グラディウスⅩ —

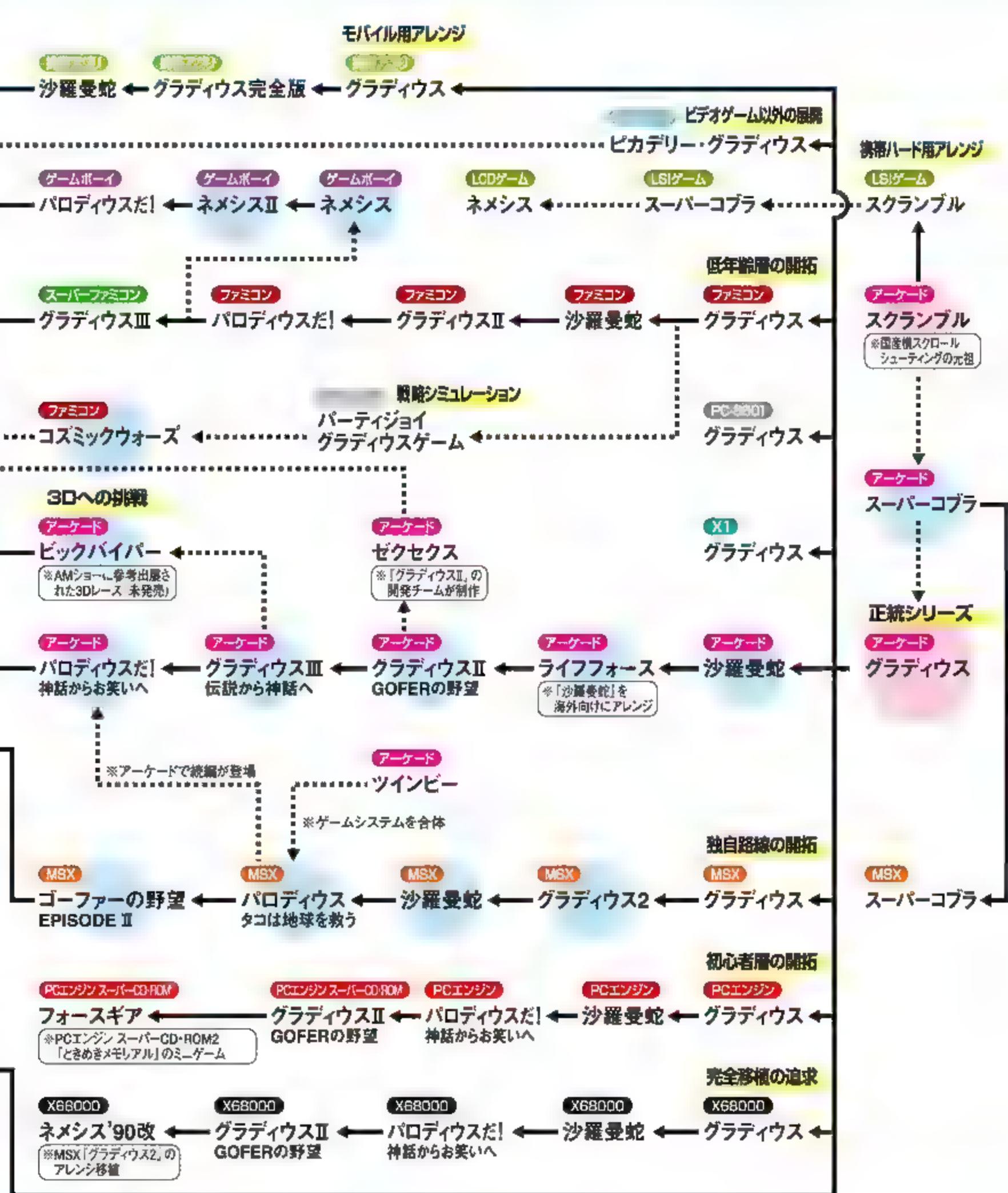
グラディウス 進化系統図

"GRADIUS" SERIES EVOLUTION SYSTEM CHART

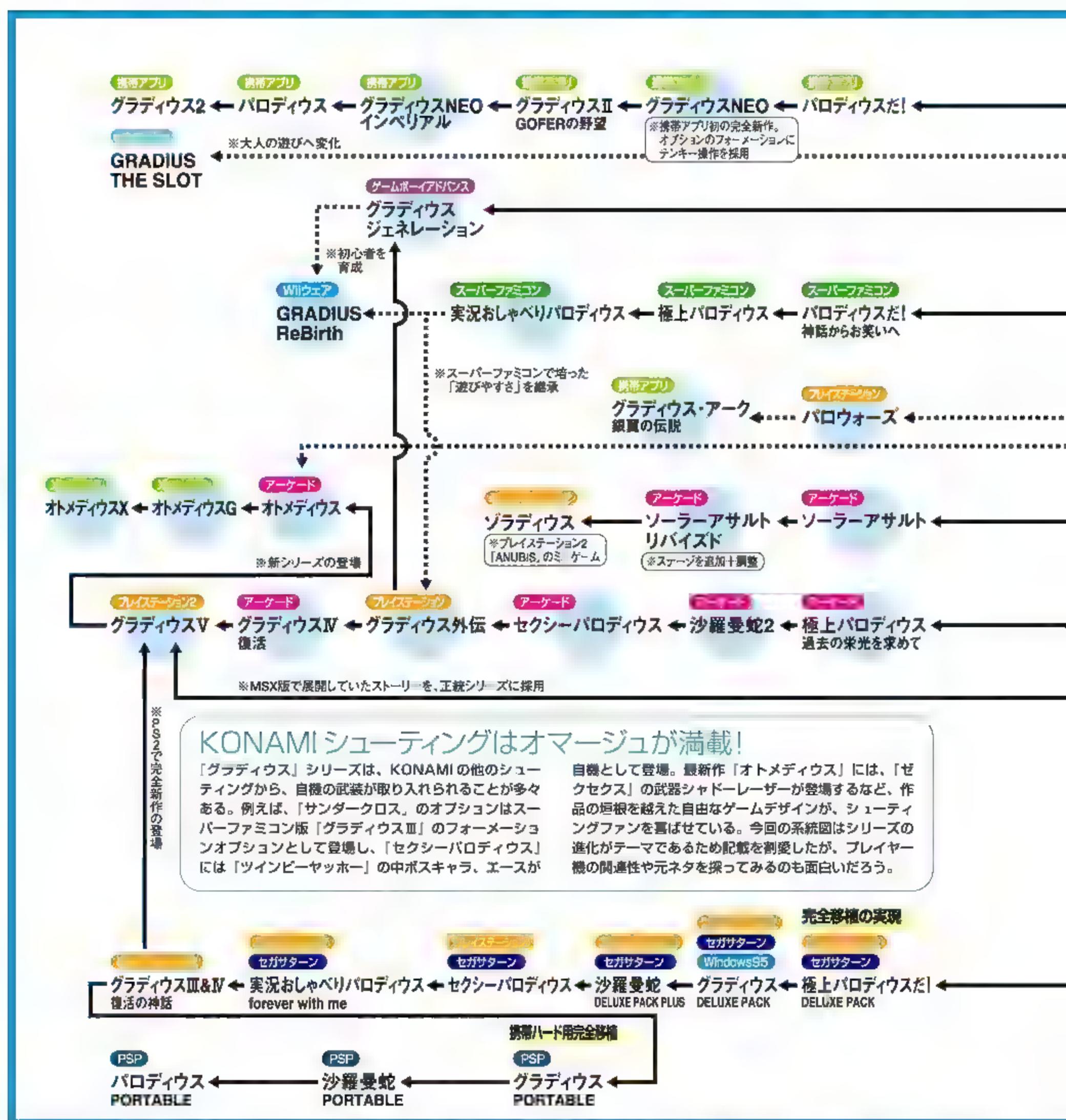
TEXT=山本篤作(編集部)

さまざまなプラットフォームで展開を続ける『グラディウス』。多くのプレイヤーに親しまれてきた秘訣は一体どこにあるのだろうか？そこで、シリーズの歴史を系統別にまとめてみた。すると、進化のテーマが見えてくる。

※この図は編集部が独自に考案をしたもので、KONAMI公式のものではありません。



アーケードから家庭用へゲームを移植する際にまず立ちふさがった課題が、マシン性能の差だ。80年代はアーケードと家庭用には大きな性能差があり、アーケードの完全再現は不可能であつた。そこで表現を簡略化し、低年齢層にも受け入れられるよう易しいアレンジ移植をしたのがファミコンだ。逆に、アーケードの再現よりも独自のアイデアを盛り込んでゲーム性を広げたのがMSXだ。唯一アーケードに並ぶ完全移植をできたのがシャープ製パソコンのX68000であったが、本体とモニタあわせて40万前後の投資が必要であり、高嶺の花であつたことは言うまでもない。安価に完全移植を楽しめるようになったのは95年以降。サターン、PSといった32bit機が主流になってからである。しかし完全再現はアーケードそのままの難度を意味する。多少の難易度変更は可能だつたが、ファミコンが築いた「小学生でも易しく誰でも楽しめるシユーティング」はしばらく姿を消した時期があつた。



ファミコン

徹底的に易しくされた難易度が、ゲームマニアのみならず幼稚園児にまでシューティングを教えた。売上100万本は伊達じゃない。プレイヤー数が増えない閉塞した今のシューティングの救済策がここにある。

TEXT=CHIEF(金村昌)

失われた
シュー・ティングの教科書

初めて遊んだ「グラディウス」はファミコン版だった。当時まだ幼稚園の児童だった自分には、シユーティングのスキルなんてあるはずもなく、経験といえば親に裏技で無敵にしてもらつたファミコンの「スタートフォース」を適当に遊んだ」とぐらい。そんな自分にもクリアでき、シユーティングの基礎と面白さを教えてくれたのがファミコン版「グラディウス」だった。

親や兄のプレイから火山は左上、ザブランシュは左下という攻略を覚え、コナミコマンド（※）の助けもあって少しずつ先へ進み、4面で壁にぶつかつた。4面の敵を倒しやすいダブルより、レーザーをカツコイイという理由で使う4歳児には、5面や6面より4面が難しかったのだ。そんな4歳児を助けてくれたのがファミコン版オリジナル要素のワープ。3面のモアイを10体壊せば5面に飛べるのだが、今度は右向きモアイの焼きを壊さなくとも十分ワープでし方がわからない。実際は右向きのモアイが数発の敵弾でも必死で逃げ惑う当時の自分には壊せるモアイもなく、1



ワイヤーフレームのモアイが回転して
高速で飛びさるワープ空間が格好良い

「クリア」をクリアしたとき、画面に表示された「KANGEKIーー」の意味もわからずただ感激する自分がいた。

四つずつがワープ条件を満たせるかどうかの死活問題。何度もワープを失敗しては4面と5面で面途中でゲームオーバーになつた。そうして6面の曲を幼稚園で口ずさむようになつたころ、やつとオプションを使えば右向きモアイを壊せることに気がついた。これでワープできる。4面を飛ばした分だけコナミコマンドが使える。初めて最後の通路に到達し、敵の攻撃を受けてはパリアを張り替え、そして普通にシャツターに挟まつた。し

ナルに変更。「Ⅱ」では小学生だった自分にも遊べる程度まで難易度を下げる高速面やオリジナルの最終面。「パロディウスだ!」ではいくつかの面を削除わりにキャラ変更可能な隠しステージ分岐やオリジナルの遊園地面の追加など、それぞれ挙げたらきりがない。己の限界に挑戦するようなゲームも必要だと思うがファミコン版シリーズ

語じた難易度に調整していく。
一ケードなどの熟練者層にはフ
アミコン版オリジナルの要素を
楽しめようとしてくれたの
だ。それは「沙羅曼蛇」では晒
し1UPや破壊可能な火山、2
面と後半が難しい5面をオリジ

基礎を学べるゲームも必要なのではないか? P S 2で家庭用オリジナルとして制作された「V」には初心者層をも意識した内容を期待していたのだが、初心者の知人にプレイさせれば「難しくて無理」のひと言。だがもしファミコン版の「I」にコナミコマンドがなく、バリアが前方しか守れないなどアーケード版に忠実だったなら、自分も途中で投げ出して、まったく同じ言葉を発していたかもしれない。初心者層も意識したアレンジを心がけてくれた当時のスタッフに深く感謝したいと思う。

「沙羅曼蛇」以降
はファミコンオリ
ジナルのステージ
とボスが登場。写
真はギーガ



【II】1面の人口
太陽にはプロミネ
ンスが！ オプシ
ョンを回せるのも
楽しかった

「パロ」は遊園地
ステージを追加
コースターは乗つ
たら右を押し続け
ないとミスになる

©Konami Digital Entertainment
※ケーブル中にスター・トボタンを押す。

本章将从“什么是人生”入手，通过人生观的探讨，帮助你认识人生、规划人生、提升人生。



ファミコン版『グラディウス』 から生まれたコナミコマンド

80年代、空前のファミコンブームの中で大流行した裏技ブーム。コナミが隠したフルパワーアップコマンドは世界一有名な裏技になった!?

TEXT=高橋宏樹（フリーライター）

上上下下左右左右 BA

他ゲームメーカーにとつても大きかったようで、コナミと全く関係ない作品にもコナミコマンドが使えるものがあった。ファミコンでは「暴れん坊天狗」「コズミックイプシロン」がそれである。

続くファミコン版「グラディウスII」でもコナミコマンドは健在。こちらはタイトル画面でコマンドを入力することにより、残機が30機に増加するという効果だった。やはり攻略難度の低下にはひと役買ってくれ、プレイヤーに恩恵をもたらした。

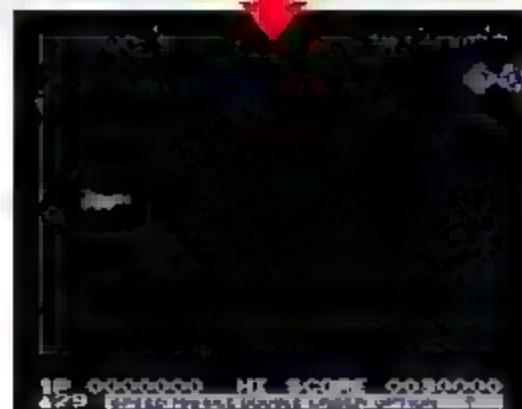
こうなればスーパーファミコン版「グラディウスIII」でも、コナミコマンド搭載を期待するのが当然というもの。まずはボーズをかけ、いつものコマンドを入力……すると、ボーズを解除した途端、ビックバイバーが爆発するではないか！ そう、本作では従来のコナミコマンドはフェイク。正解は「上・上・下・下・L・R・L・R・B・A」と、左右をしとRボタンに置き換えたものだったのだ。最初に引っかかったときはぼうぜんとするとともに「さすがスーパーファミコン……。ファミコンから増えたボタンをちゃんと活用しないといけないんだ」と、変に感心してしまったものだ。

ファミコン版(グラディウス)



コナミコマンドを入力でミサイルとオプション2つ、バリアが装着される。あまりにも便利な技であるため、誰もが自然とコマンドを覚えてしまった

ファミコン版「グラディウスⅡ」



残機の大幅増加は、再挑戦をやりやすくしてくれた。反面、その場でのフルパワーアップがなくなった分、ミス後の復活は完全に実力勝負に

スーパーファミコン版(グラディウスII)



コナミコマンド入力後は 確かにオプションやバリアがついたフルパワーアップ状態。しかしポーズを解除すると、自爆してしまう。ギャグである

MSX

『グラディウス』(1986年7月)

『グラディウス2』(1987年8月)

『沙羅曼蛇』(1987年12月)

『パロディウス～タコは地球を救う～』(1988年4月)

『ゴーファーの野望 EPISODE II』(1989年1月)

『コナミゲームコレクション Vol.3』(1989年4月)

貧弱なマシンスペックをものともせず、比類なきアイデアとプログラミング技巧がアーケードの威信を揺るがした！ ゲーム性からストーリーに至るまで、独自の進化を遂げた、もうひとつの『グラディウス』。

TEXT=高井ファール(武蔵野プロ)

グラディウス

ファミコン版『グラディウス』のただの貫通弾にしか見えないレーザーを見て、やはり家庭用マシンでの長く伸びるレーザーは無理なのか、と思つた人は多いはず。ところがそれを当時、ファミコンより格下のマシンとされていたMSXがやつちつたもんだから大騒ぎ！ MSXといえどもスプライトは単色、画面のスクロールが苦手で、すでに上位互換機MSX2が登場していた型落ちの旧式ハードだった。「ガンダム」に例えると旧ザクがビームライフルを撃つていた。MSXユーザーに散々バカにされたMSXユーザーがどうれだけ喜び、神戸方面に向けて感謝の祈りを捧げたかおわかりだろうか？ しかもそれはまだMSXグラディウス伝説の序章ですらない、言わばタイトルコールにすぎなかつたのだ。

スベックとしては、前述の長いレーザーこそあるものの、オプションはファミコン版と同じ2つで、ピックバイパーは白の单色。ドット絵も写真のとおり白い三角な戦闘機っぽいものというレベルでおせじにもピック

バイパーには見えない。また、レーザーはほぼワインダーせず、発射後直進するうえに、敵を貫通するが硬い敵に当たると消えてしまい、連続ダメージを与えるないのでアーケード版とはだいぶ性質が違う。そしてスクロールが8ドット単位でカクガクと動くので、背景がまるでワープするかのように瞬時に自機のいる場所に出現し、激突するというマシン性能の泣き所がある。当然上下スクロールもなく、音楽もがんばってはいるが貧弱だと言わざるをえない。

それでもバリアはちゃんと自機前方のみの当たり判定になつていて、ビッグコアが大きく迫力があつたりと、ファミコン版での不満点が解消されているところに意地とこだわりを感じずにはいられない。さらに、ミサイルとレーザーのパワーアップが2段階になっていてレーザーはより長く、ミサイルはより速くなるという変更点もある。これはアーケード版に近づけるよりも家庭用として遊ぶうえでパワーアップに変化を持たせてみようという試みだと思われる。これは本作においてはさほど意味を持たないが、次作で一気に開花することになる。また、これがオリジナルの骨ステージ。伸びるレーザーも実際に美しい



が追加されており、ステージ各所にボーナスステージの入り口が隠されているためボリューム的にはアーケード、ファミコン版を上回っているという事実！ おまけにMSXにはロムのスロットが2つあるものがあり、スロット2にツインビーを差してプレイすると自機がツインビーになるという隠しモードまである。どうですかこの「絶対に買って損はさせないぜ！」と言わんばかりの開発魂！ ゲームの出来を決するのはハードの性能ではないと叫びたくもなる！ そしてその情熱こそが「グラディウスシリーズはMSXが最高」とさえ言わしめる伝説の作品群を生み出していくのだ。

グラディウス2

MSXで長いレーザーが再現可能であることを示した前作に続いて翌年登場したのが「グラディウス2」で、実はアーケードの「グラディウスⅡ ゴーファーの野望」よりも先に発売されている。実質的にはアーケードの「沙羅曼蛇」が先にあり、ファミコンにも移植されていたのが、さすがにMSXでは「沙羅曼蛇」の移植など到底不可能、ゆえに代替品として本作が作られたと思っていたところがこれを最高傑作に挙げる者もいるほどの存在となるのだからたまらない。さあMSXを知らないみなさん、そろそろウチらも本気でいきますよ！

まず本作にはストーリーがある。前作「グラディウス」の戦いの後、ピックバイパーの後継機「メタリオン」が開発されるのだが、その開発者ヴェノム博士はクーデターを起こし、追放されてしまう。その後、ヴェノム博士はバクトリアン軍によつて救出され、バクトリアン軍とともに惑星グラディウスの植民星を制圧、侵略を開始。これを迎え撃つため、かつてピックバイパーでバクトリアン軍と

戦ったジエイムス・バートンが新型超時空戦闘機「メタリオン」で出撃する。メタリオンは形状がピックバイバーと違い、白いデルタ形をしており、従来のオプション×2、ミサイル、ダブル、レーザーに加え、ナパームミサイル、アップレーザー、リフレックスリング、バックビームといつた武装を追加することができる。武装追加のシステムも凝っていて、ステージボスの戦艦を一定時間内に撃破し、戦艦内に侵入することでパワーアップゲージを追加するという形式だ。ちなみに後方にショットを撃つバックビームは「グラディウスⅡ」以降、テイルガンと

してほとんどのシリーズ作品に登場する名ウエポンとなる。

所に出現するアイテムで一定時間だけ効果があるパワーアップも採用され、そのひとつの中の周囲をオプションが回転するオプションリングは「グラディウス」の特徴であるオプションの軌道を初めて変化させた記念碑的なもの。こういった自由な発想、新しいアイデアは独自路線をとったMSX版だからこそ実現したのではないだろうか。

ステージ構成も凝っていて、巨像惑星、植物惑星、古代惑星といったテーマで構築されたステージを7面まで進んだらなん

とグラディウス本星が狙われて
いることが判明。一面に向かつ
て戻っていくというどんどん返

沙羅曼蛇

移植不能と思われた「沙羅曼」
「」だつたが、傑作「グラディ

派手なもので、弱そなうだが使つてみたい感じ。これはもう賣うことないー」と盛り上がるわれには、それがどんでもない買だとは気づかなかつた。

ノム博士の乗る戦艦との対決となつてゐる。この展開のドラマチックさもさることながら、宿敵ヴィエノム博士は次のMSX版「沙羅曼蛇」と「ゴーファーの野望EPISODE II」にも登場し、MSXシリーズの中心的存在として君臨。彼がいなければMSX版はこれほど強く印象に残らなかつたかもしれない。

音楽についても特筆せねばならない。本作には同社が独自開発した「SOC」という音源チップがロムに搭載されていて、

ウス2」を完成させた彼らにはもはや不可能を可能にするほどの力と技があつた。なんとこのMSX版は絶対無理だと考えられていた2人同時プレイとオブション×4を実現してしまつたのである。ゲーム画面が公開されてもまだ画面内を4つのオプションが動く姿が信じられない。さらに前作同様に追加パワーアップがあり、螺旋状のレーザーと追尾ミサイルがあるらしい。リップルレーザーは単発だが画面いっぱいまで広がるド

MSX名物である
アップレーザー。
と爆発するナバーナ
ムミサイル。上下
への攻撃は万全だ

戦艦を撃破したら、
戦艦内部への侵入
が可能に。中では
追加のパワーアッ
プが獲得できる



メタリオンの開発者ヴェノム博士はシリーズを通して惑星グーディウスの宿敵として登場

PSG3音にプラス5音を同時に鳴らすことが可能となつている。これにより、KONAMIのMSX作品はケタ違いに音が心地よく、SOC搭載ソフトは音楽のためだけに買っても損はないというほど、ユーザーのコナミサウンドへの期待と信赖は不動のものとなつていった。ちなみに当時発売された「グラディウス2」のシングルCDはわが家の家宝に指定してある。ゲーム難易度はヌルすぎず、マジすぎず、ほどよいバランス。せひ一度はプレイしてほしい。

上下の地形に近い方（縦スクロール面では画面左右に近い方）に発射されるものとなつたため、復活時にスピードとミサイルだけの状況がきついのも難しさの一因だ。ミスつたら最初からやり直すのがベストだと気づくまで、親指がひん曲がるほどコンティニュー→轟沈のループを繰り返した日々が懐かしい……。

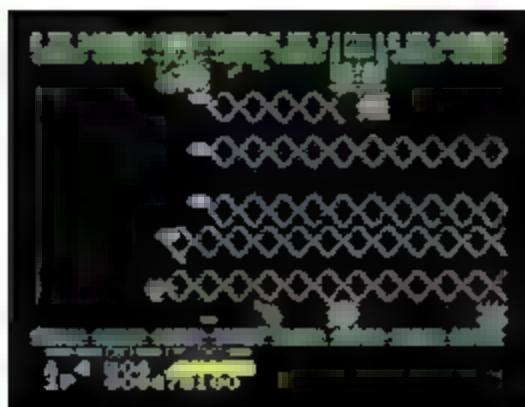
ただ、そこまでシャカリキクリアを目指したくなる魅力があるから不思議。S.C.C.が鳴らすゴキゲンなサウンドに乗つてオプション×4をぶん回し、金

上下の地形に近い方（縦スクロール面では画面左右に近い方）に発射されるものとなつたため、復活時にスピードとミサイルだけの状況がきついのも難しさの一因だ。ミスつたら最初からやり直すのがベストだと気づくまで、親指がひん曲がるほど繰り返した日々が懐かしい……。

MSXで4つのオプションが動く!
跡を見よ! レーザーも長い!

ただ、そこまでシャカリキにクリアを目指したくなる魅力があるから不思議。S.C.C.が鳴らすゴキゲンなサウンドに乗ってオプション×4をぶん回し、金

網のようなスクリューレーザーで画面を埋めるのは理屈抜きに楽しかつた。おまけに各ステージに隠された「炎の予言」というメッセージがあり、これがステージボスの攻略ヒントになつてたり、真のエンディングを見るのに必要なアイテムが「グラディウス2」のロムを突破口2に差さないと出てこないなど、ネタの盛り込み具合は確実に前作以上。もつともそれがさらにクリアのハードルを上げているわけで、最後まで投げ出さずにクリアするにはかなりの根性が求められる。個人的にはプレイ時間の長さと苦労した思い出の深さから、「グラディウス2」よりも愛着があるのだが、Xは「」までやれる――という見本として、一度は見てほしい。



画面を覆うスクリューレーザー。弾が見えにくい？ そんなの関係ねえ！



のうちにヒット作となる「パロディウスだ！」の原型はすでに完成している

「ヘルタイガ！」の5種類から選べるが、パワー・カプセル、ミサイル、ショット、バリアの形状が違うだけでどれも同じ性能。おそらくそこもツッコミどころなのだろう。全体を通して完璧なおふざけ路線で、なぜかツインビーのベルがパワー・アップアイテムにあつたり、敵の爆発が「あべしー」などの文字だったりと、今風に言えば力オスそのもの。一部むちやなボス戦もあるが難易度はそれなりなので、安心してネタを楽しめた。

文字どおり「グラディウス」をパロディにした初の作品で、自機はタコ、ベンギン、ゴエモン、ボボロン（『魔城伝説』の主人公）、ピックバイバー（形はMSX版「沙羅曼蛇」のサード

パロディウス
「タコは地球を救う」

ゴーファーの野望 EPISODE II

もにさまざまな組み合わせを考
しめる。3つの隠しアイテムを
取らないと最終面に進めず、是

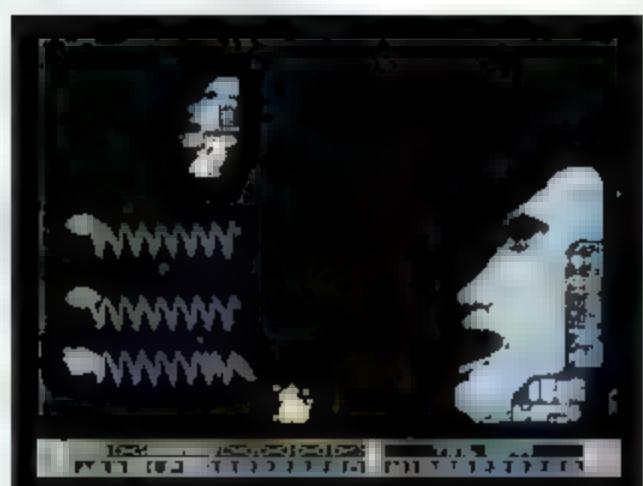
終面でどあるアイテムを取らないとバッドエンドになるという謎解き要素も健在で、その分難易度は低め。繰り返し遊ぶにはほどよい調整となっている。

気楽に武装のバリエーションを楽しめるので、2人同時プレイをつけてほしかったと思うが、それ以外はケチのつけようがない完成度。だいたい、PCエンジンやメガドライブの発売後までMSX1のソフトが第一線で遊べると誰が想像しただろ？ ちなみに本作が同社のSX1最終作であり、見事に有終の美を飾ったと言える。

「ラディウス2」のものとホーク
ウインド、ガイデッドミサイル、
メテオレーザーなど「沙羅曼蛇」
のもの両方がある。さらに何に
使うのか不明なダウンダブルと
いう下方向へのダブルがあるの
で興味がある人はお試しいただ
きたい。オプションは2つまで
だが、オプションの動きをロー
リングやフォーメーション固定
にできるので、武装の選択とと

普から選択可能で、貫通性能があるフォトンミサイルや爆風を出すナバームミサイルなど、「グラディウスⅡ」のものと近い感じになっている。これにステージ途中の特定のポイントに隠された追加武器が増えていく形式で、追加される武器はアッパー・レーザー、ダウン・レーザー、ファイヤー・ブラスターなど「グ

MSX作品の最後を飾るのは、アーケード版「グラディウスII」のエッセンスを取り込んで作られた、MSX版シリーズの時系列を踏襲した作品で、自機となる「ヴィクセン」のバイロットは、「メタリオン」のバイロットだつたジェイムス・バートンの子孫という設定になつてゐる。パワーアップの構成が4タイ



このモアイステージのように「グランディウスⅡ」に近いステージもある。

末にMSX2をゲット! その時すでに「沙羅曼蛇」が発売後で、オープシアン×4に目がくらみ、先にこちらを購入。とてもとても我慢強い子になりました。

それと、MSXでは自機がビックバイバー、メタリオン、サベルタイガー(2Pはスラッシュジャー)、ヴィクセンとすべて名前が違うのもポイント。というかメタリオンとサベルタイガーが個人的に好きすぎて困る。強いからなんですね。ん? ファイヤーブラスター? それは安全な着火装置です!

以上のように、アーティストとはかけ離れた存在ながら、MSXのシリーズはまさにアイデアの宝庫であり、シリーズの幅を広げたのは疑いの余地もない。また、MSXというハードへの貢献も見逃せない。「グラディウス2」のためにハード「グラディウス2」と購入した人もかなりいたはずである。今となつてはシューティングのためにハード購入などそういうのが、当時はシューティング全盛期であり、何の不思議もなかつた。ちなみに私は魅せられ、親との必死の交渉の友人宅で「グラディウス2」に

MSXがシリーズを変えた

X1

「グラディウス」(1986年12月28日)

X1の「グラディウス」を語るうえで、改造プログラムのことは外せない。アングラではない真っ当なパソコン誌でゲーム改造記事が載った時代があったのだ。

TEXT=大村宏一 (フリーライター)

X1の秘められた力と
ゲーム改造プログラム
アーケードからの移植に恵まれた通好みのパソコン、それがシャープX1だ。PC-8801とはライバル関係で、オーナー同士が移植作の出来栄えを比べ合っていた。X1版「グラディウス」の背景はフルカラーだが、PC-88版の背景は単色。画面の美しさはX1の方が上だ。しかしBGMはPC-88がオリジナルに近いFM音源で演奏されるのに対し、X1は PSG音源だった。今は PSG音源と FM音源

は別物として評価されているが、FM音源のほうが優れている、というのがあの時代の共通認識。「グラディウス」対決は一勝一敗、「引き分けとなつた。引き分けの理由は、アーケードではオプションを4つ付けられるのに対し、両機種とも2つしか装着できないこと。後にオプションを4個つけられるようになるプログラムが掲載された(※2)。自分が入力したプログラムでX1の秘められた力を引き出せたようで嬉しく、X1を

PC-8801

「グラディウス」(1986年11月19日)

8bitホビーPCに移植された「グラディウス」は、ハードの制限の中、さまざまなアレンジが施された、いわば「匠の移植」とでもいうべきものだった。

TEXT=箭本進一 (フリーライター)

「完全移植不可能」は常識であり大前提
PC-8801シリーズはスクロールが苦手でアクションゲームに弱い機種でした。完全な移植が不可能なことはわかっていましたから、さまざまな違いを覚悟のうえで購入しましたが、そこにはPC-8801なりの「グラディウス」がありました。アーケード版と比較するとオプションの個数が少なく、画面の動きも滑らかではありませんでしたし、地形もシンプルに一色で描かれていました。しかし、オプ

ションを配置して画面を制しつつ、奇怪な宇宙を冒險する……という「グラディウス」の本質はしっかりと楽しめたのです。どこの部分を再現し、どこを簡略化するか。アーケード版との違いのひとつひとつに、作り手の苦しみがじみ出ているようでした。誇るべきオリジナル要素もありました。音楽モード(※1)はそのひとつで、自由に楽曲を楽しめるのです。アレンジされた名曲の数々が、PC-8801の金属製の外装を震わせて鳴り響くさまは、まるで小さなコンサートだつたのです。



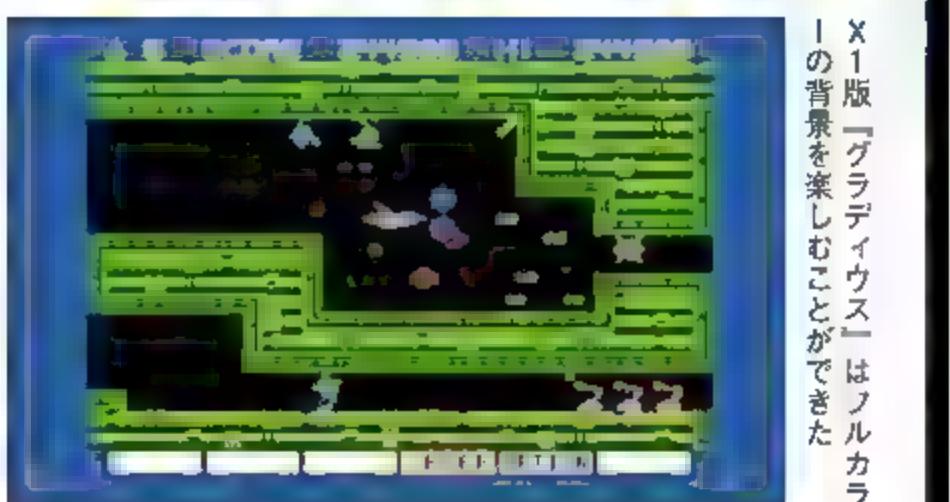
連射機能付きコントローラを使ってすごい連射に。写真は11連射の図



隠しボーナスや隠し1UPはファミコン版をベースに盛り込まれている

、画面上部の歪みはPC-8801FEと撮影機材の相性によるものです。

隠し1UPキャラ「ミルク」はPC-88版とX1版の両方に登場



X1版「グラディウス」はフルカラーの背景を楽しむことができた

©Konami Digital Entertainment

※1 コントロールキーとMキーを同時に押すと音楽モード。FM音源にアレンジされたPC-8801版ならではのBGMを楽しめる。

※2 ちなみにPC-8801でも同様のプログラミングを実現するユーザが現れた。これらの改造が一般的で記事になっていたのは、当時のマイコン&パソコンがゲーム作りのオビであった時代ゆえのことだろう。もちろんユーザレベルでの遊びであり、メーカー保証は効かないのが自己責任だった。



「グラディウス」(1987年2月1日)
 「沙羅曼蛇」(1988年10月)
 「パロディウスだ!ー神話からお笑いへー」(1991年4月19日)
 「グラディウスII GOFERの野望」(1992年2月7日)
 「ネメシス'90改」(1993年11月12日)

X68000

当時、家庭用ハードへの完全移植が難しかった『グラディウス』。シャープのパソコンX68000において展開された『グラディウス』シリーズ移植の流れは、日本の移植ゲームの流れを象徴するものでした。

文：西田一郎／写真：木下一郎／撮影：木下一郎

『グラディウス』の ファーストインバクト

「グラディウス」が無料で付属する「パロディウス」が無料で付属するというものです。どんなパソコンなのか?何ができるのか?未知のパソコンへの疑問は尽きませんでしたが、アーケードそのままの画面が雄弁な答えとなっていました。この存知のとおり、従来の「グラディウス」の家庭用移植においてはオプションを減らすなどダウングレードのアレンジが加えられましたが、X68000版はオリジナルに非常に近い形。X68000の「ゲーム」のゲームがそのまま遊べる移植ハード」という方向性は、この「グラディウス」こそが決定したのかもしれません。

X68000移植は 燃える職人魂

「沙羅曼蛇」の移植などから「アーケード基板の雰囲気を再現する」という趣向が生まれました。同作では、基板独特のメモリチェックやクロスハッチ(画面のゆがみをチェックするための格子模様)を再現、さらに「コインを投入する」行為(ボタンでクリッピングを入れてからでないとゲームがスタートできない

X68000の最初の話題は、「グラディウス」が無料で付属するというものです。どんなパソコンなのか?何ができるのか?未知のパソコンへの疑問は尽きませんでしたが、アーケードそのままの画面が雄弁な答えとなっていました。この存知のとおり、従来の「グラディウス」の家庭用移植においてはオプションを減らすなどダウングレードのアレンジが加えられましたが、X68000版はオリジナルに非常に近い形。X68000の「ゲーム」のゲームがそのまま遊べる移植ハード」という方向性は、この「グラディウス」こそが決定したのかもしれません。



美しい移植。オプションも4つ装着可能。初期のX68000はこれが無料でついていた

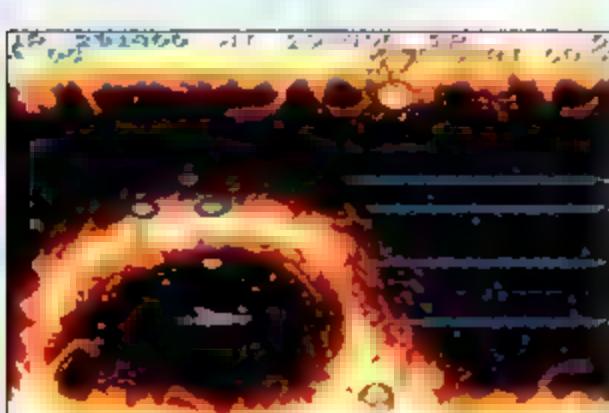
対応です。MIDI音源への対応です。MIDI音源とは、MIDI音源を買うことで、アーケード版にも入ったMIDI音源に対応に加え、海外版「グラディウスII」の移植では、MIDI音源対応に加え、海外仕様が異なっており、国内版にないコンティニューが可能となっています。移植度の高さ

い)が導入され、基板を買ったようなら、アーケード十数の移植が行われました。MIDI音源とは、MIDI音源への対応です。MIDI音源を買うことで、アーケード版にも入ったMIDI音源に対応に加え、海外版「グラディウスII」の移植では、MIDI音源対応に加え、海外仕様が異なっており、国内版にないコンティニューが可能となっています。移植度の高さ

改」で独自路線に突入します。MSX版「グラディウスII」を大幅にアレンジ&リメイクするという、移植の新たな試みが行われたのです。発売延期が繰り返される、音楽のアレンジが物議を醸すなど話題の多いタイトルでしたが、新たなX68000版「グラディウス」の可能性を見た人も少なくなかつたのではな

いでしょうか。

移植するだけではなく、新たな要素を足していく。それは「移植」という概念の成長であり、燃え盛る熱い職人魂の表れでもありました。送り手と受け手の真剣勝負の場がX68000の移植ソフトにはあったのです。



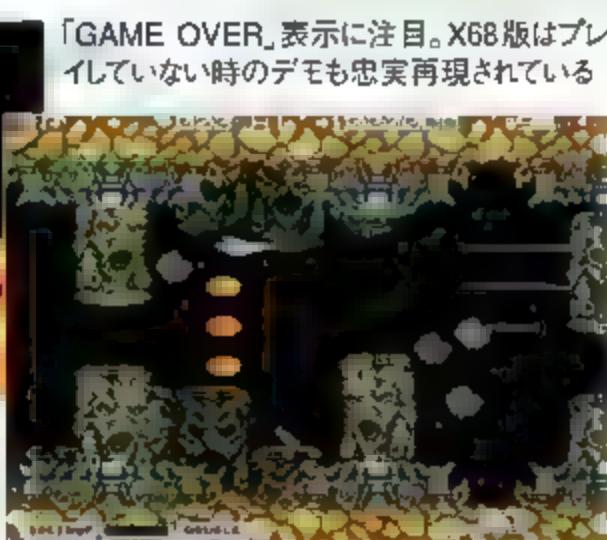
美しい移植。オプションも4つ装着可能。初期のX68000はこれが無料でついていた



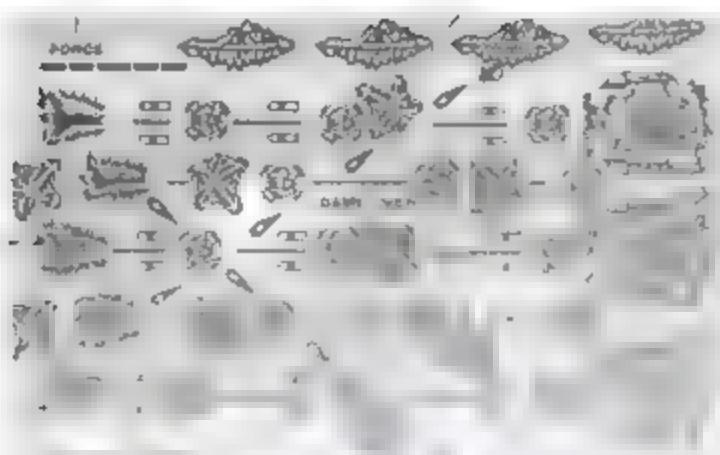
MIDIを増設してアレンジを聴ける環境にするのも重ねだった。後にCDも発売



リファインされた画面が美しい。新たなアレンジを作ろうとする挑戦だ



「GAME OVER」表示に注目。X68版はプレイしていない時のデモも忠実再現されている



「ネメシス」(1989年12月15日)

LCD

かつてKONAMIはLCDゲームのシリーズを展開していた。そのラインナップに登場した『ネメシス』は、小さな液晶画面の中にビッグコアやクリスタルといった“グラディウスの小宇宙”が詰め込まれていた。

TEXT=鶴巣 (パンダコネクション)

LCDで『ネメシス』? マジ? と驚いている読者の方も多いことと思う。これは筆者も発売当時は知らなかつた。

この小さな液晶の中に、どうやって「グラディウスっぽさ」を表現しているかは、下の写真や、説明書の画像をご覧いただきたい。ビッグコアの攻撃パターンや、天井から斜めに撃たれる弾筋などはなかなか美しく、(よう見える)液晶パターんは特にグラッボサが表現されていて完成度が高い。

では遊んでみよう。スタートを押したところ、聞き覚えのあるクレジット音が鳴った。少し音痴だが、この無理矢理感を

楽しむのもLCDゲームの醍醐味。効果音ひとつから期待させてくれるとはやつてくれる!



外れてて脱力なのだが)流れる。そして2周目が始まるのだが、残念ながら難しくてこれ以上進場し、より難易度が上がる。クリスマスは斜めに移動してくるため避けづらく、ザコ敵を撃ちたいときに壁となってしまうことがある。

このような流れで4面をクリアすると、「グラディウスII」のエンディング曲である "Farewell" が(やはりどこか音程が

めなかつた。説明書によると、

8面まであるようだが……?

遊んでみると、グラディウスっぽさを表現しようと苦労したあとが見える、なかなかのナイスLCDゲームだった。これは

ぜひ入手したい……と思つた

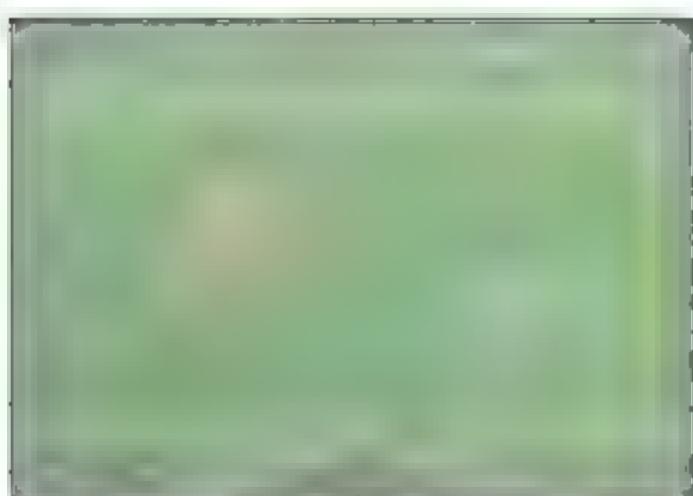
が、このLCD「ネメシス」の

販売数は多くなかつたため、こ

れを今から入手するのは非常に

厳しい。

浮遊大陸から斜めに撃たれる攻撃が地味に難易度を上げている



ゲームボーイ

『ネメシス』(1990年2月23日)
『ネメシスII』(1991年8月9日)
『バロディウスだ!』(1991年4月5日)
『コナミGBコレクション VOL.1』(1997年9月25日)
『コナミGBコレクション VOL.3』(1998年2月19日)
『コナミGBコレクション VOL.4』(1998年3月19日)

ゲームボーイという新たな地平線に、アーケードゲームの『グラディウス』が降り立った。スペックも容量も足りない携帯ゲーム機で、開発者が見せた「A Way Out of The Difficulty」(窮地を脱する道)に迫る。

TEXT=ジストリアス(フリーライター)

『ネメシス』

『ネメシス』というのは海外での『グラディウス』のタイトルである。本作の舞台が『惑星ネメシス』であり、それに合わせたとも考えられるが、ゲームシステムや世界観が同じである以上、素直に『グラディウス』を名乗らなかつたのはなぜだろう。本作は『グラディウス』を冠するのにふさわしくないのか? 答えは否である。

それは、アーケードやファミコン、ましてやMSXで出た、どの『グラディウス』とも違つていて。今までとは一風変わつた、鋭角的なフォルムが印象的な自機ピックバイバーをはじめ、新たに立ちはかかるオリジナルボスのカッコ良さ。見慣れなたビッグコアでさえ、本家のデザインをひと回り複雑にさせ、攻撃方法は変わらないのに、いつもより強そうに見える。デザインが、ドット絵が、今まで見てきたものとは一線を画して、まるでアメコミを初めて見たような衝撃に近かつた。

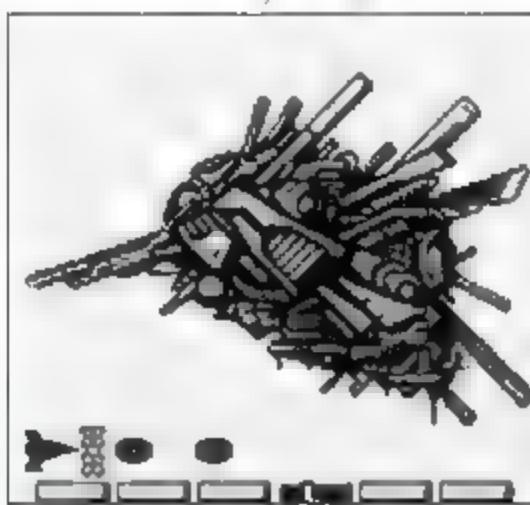
また、本作のボス戦も異様だ。巨体がとにかく動くのだ。巨大な戦闘マシンが、生物兵器が、画面狭しと暴れ回る。容量の制

約上、控えめな敵弾も、激しい体当たりとの連携で十分な脅威となり、本家にも負けない熱戦を生み出していた。

普通、シューティングというジャンルは、逃げ道を用意するためや、画面全体を見やすくするため、敵キャラのサイズを抑えめにするのだが、本作はあえてその逆を、遠慮のない巨大化をやつた。それは画面が小さい携帯ゲーム機の短所を逆手にとつた、大胆な演出とバランス調整と言えるだろう。

そのせいか、本作はどのシリーズよりも敵のスケールが大きく感じられる。画面のどこにも安全地帯はないし、敵の巨体かも逃げまどうシチュエーションからの脱却、躍進を試みたのかもしれない。ただの『グラディウス』ではいられない、そんな本家さえも超えようとする反骨精神は、続編である『ネメシスII』に受け継がれ、さらなる形で昇華されるのであつた。

本家『グラディウス』ではあまり見ない、複雑なデザインが目を引く

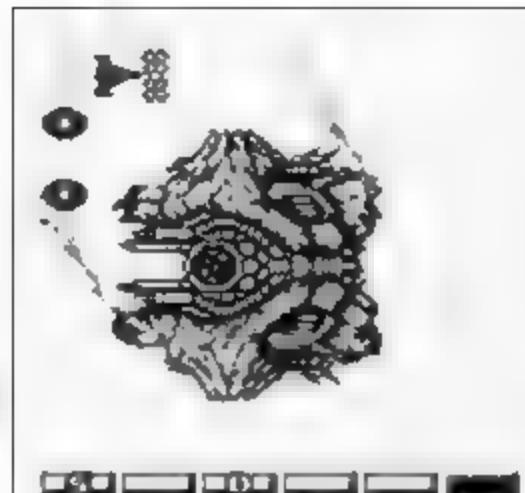
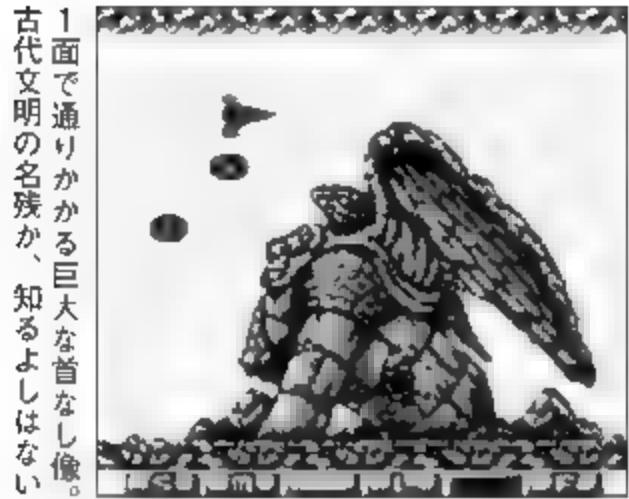


『ネメシスII』

ゲーム開始直後、仲間の艦隊と共に旅立つピックバイバー。「グラディウス」では珍しいオーブニングデモを見ていると、突如背後からレーザー攻撃が沈む艦隊、迫り来る巨大なボス。そして焦燥感全開のBGMの中パワーアップバーが表示される……って、これデモじやないの? もうゲーム開始!?

あまりにも意表を突いたオーブニング。自機は初期装備のままボスを振り切り、命からがら洞窟へ逃げ込む。逃亡から始まる『ネメシスII』の物語はあまり突然で、まるで一流のアクション映画のように、ユーザに一切の疑問を与える暇もなく、怒濤の展開を繰り広げる。その主役を務めるのは、歴代最強の「ピックバイバー」だ。

ここで掲げる歴代最強とは、別に性能が優れているわけではない。だが、敵に捕まつたときはバーニアを全開にしてバリアを打ち破り、脱出ついでに敵拠点地を撃破。宇宙で敵と交戦した後に大気圏突破を成功し、地上に降りた際にはそのまま敵基地へと殴り込みをかけるなど、かなりの戦果を上げている。



1面で通りかかる巨大な首なし像。
古代文明の名残か、知るよしはない

特筆すべき点は、今まで漠然と戦場を渡り歩いてきたピックバイパーとは違い、本作品では自発的な行動、主にバイロットの意思が感じられるところだろう。危機に立ち向かい、戦いの中で突破口を探る。ラストでは、オープニングで自分を追い回していた敵を逆に追いつめ、雪辱を果たすことに成功する。前代未聞の大活躍は、バイロットの闘志によって成されたのだ。

一見すると型破りな作品だが、実はシリーズの伝統である「すべてつながる場面展開」を徹底して守っているのが興味深い。今までボスを倒した瞬間、壁や景色が崩れ去って宇宙空間へと戻っていたが、本作では敵の残骸を乗り越える、あるいは違う場所へ移動するなど、場面

ボスを倒す大気圧突破、敗者は炎に包まれ、塵も残さず燃え尽きる

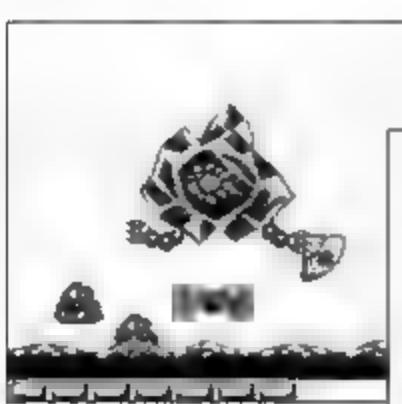
転換が明確に行われている。結果として最初から最後まで場面が途切れることがなく、風景が連続しドラマとしては一貫性を持つた、非常に見応えのあるものに仕上がっているのだ。

アレンジがあつたとはい、原作の面影を残していた前作とは違った、完全新作の道を選んだ本作。使用BGMでさえ、名曲ぞろいの旧作から一切使い回すことはなく、すべて新曲という気合の入り具合。大胆なストーリー展開や演出は、後の「グラディウスReBirth」や「グラディウス外伝」、「グラディウス」など、すべてつながる場面展開」を指した一品。ハードの制約上、

ボリューム満点のステージ数カットされたステージやギミックもあるが、それでも全8面と原作の大きくてコミカルなキャラクターが存分に發揮されていた。コナミゲームボーイスタッフの魔法が存分に發揮されていた。

まずグラフィックを見ると、原作の大げさな魔力エネルギーが丁寧に書かれており、必要魔力強さがある。誇張抜きで遊べる「アーケードゲームが手の上で遊べる」と言いたい一品だ。

なお、同社の看板作品「ときめきメモリアル」より、「デフォルメされた各ヒロインが作品の外見として登場。キュートな外見とディープな解説とのギャップに、君もときめこう」



PCエンジン版でさえカットされたモアイ戦艦も健在



オリジナルボスは「沙羅曼蛇」のゴーレムの強化版!?

【アドバイス】
ステージといふのボスにはかならず「弱点」があるから、そこをうまくこなせ。
あと、ゆうれんを「カマンド」とか「カムテージ」なんでもあるかも。
わたしには、がんばってみつけみてね。



また、他機種版と比較すると、当時スペックでは上回っていたはずのファミコン版が、激しいチラ付きや処理落ちで、ブレイレスポンスを欠いていたのに対し、本作はテンポよく遊べる。完成度はこちらに軍配を上げたい。

そしてファミコン版では倫理

パロディウスだ!

観点からか、肌の露出を抑えた別のキャラに変えられていた「ちちびんたりカ」を、そのまま登場させたことも忘れられない。折り返しでのワインクといみ切った前述の二作品と打って、本作は忠実移植を目的とした一品。ハードの制約上、

「コナミGBコレクション」

本作は言わば総集編である。「ネメシス」は「VOL.1」に、「ネメシスII」は「VOL.3」に、「パロディウスだ」は「VOL.4」に収録。「ネメシス」はそれぞれ「グラディウス」と改題しての収録だが、ゲーム内容に変化はない。かつて容量をフルに使っていた作品たちが、詰め合わせで同じハードに登場したこと、技術の進歩と時の流れを感じた。

こうは言うが、親密になると隠レコードを教えてくれるゾ。(嘘)

スーパーファミコン

『グラディウスIII』(1990年12月21日)
『パロディウスだ!一神話からお笑いへー』(1992年7月3日)
『極上パロディウス』(1994年11月25日)
『実況おしゃべりパロディウス』(1995年12月15日)

ファミコン、パソコン、ゲームボーイなど、家庭用ハードにさまざまな展開をしてきた『グラディウス』。国民的大ヒットとなったファミコン。その後継機スーパーファミコンにおいて、シリーズが果たした役目とは?

TEXT=山本篤作(編集部)

ファミコンと
アーケードの間で

スーパーファミコンにおいて、KONAMIは6本のシューティングを発売している。「グラディウス」シリーズ4本に「アクスレイ」「マロコツイنبيー」。6本という数字は、シューイングをスーパーファミコンで発売したメーカーでは最多だ。それだけ同社が当時、シューイングに注力していたことがわかる。

スーパーファミコンの発売前後、ゲーム雑誌では、まるでアーケードのように美麗なキャラクターが表示されていることを伝える記事を、よく見かけた。

それまでにもPCエンジンやメガドライブなど、アーケード移植に恵まれたハードはあった。X68000のように実物と遙かに移植できるハードも登場していた。シューイングの最先端はアーケードであつた時代。新ハードのスーパーファミコンでは、どこまでアーケードのクオリティに迫れるのか?

そこに、絶好の評価対象となるソフトが発表された。1989年、アーケードでいろいろな意味で話題となっていた『グラディウスIII』。その移植である。

グラディウスIII

グラディウスIII 800W一一ポイント

「存知のとおり、アーケード版『グラディウスIII』は稼働當時、評価が真っ二つに分かれた『グラディウス』シリーズで最も難しい。あまりの難しさに挫折したプレイヤーが続出した。

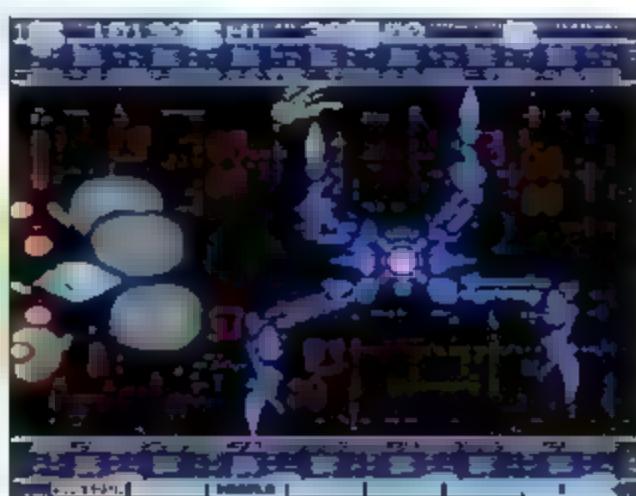
その反面、ゲームセンターに通い詰め、リアル残機(財布の中身)と命運を賭けて闘い抜いたプレイヤーも大勢いた。

「撃つてほしくないところになんて弾が?」「避けられると思ったら避けられない?」「この装備ってどこが使いどころなの?」「当たり判定でかすぎ!」

開発者からの挑戦を真正面で受け止め、ピックバイバーの爆発音を轟かす。でも攻略の手を止めないゲーマーの意地。そこには「難しさを克服する」という、ゲームの楽しさの原点があつた。少しでも前進できれば、それは車に乗って、好きな音楽をかけて、きれいな景色を観に、できれば波瀾していない走りやすい道を軽快にドライブしたい。

それはゲームも、そして「グラディウス」も同じだった。格好いいパワーアップをするピックバイバーを操作して、軽快なゲーム音楽を聴きながら、美麗な宇宙世界を堪能しつつ、悪いやつらを一掃しながら突き進む爽快感を味わいたい。でも「グラディウスIII」は難しい……。

しかし当然ながら、超絶難度についていけないプレイヤーも大勢いた。



武器も使いやすくなり、装備の選択も楽しくなった『グラディウスIII』

スーパーファミコンはファミコンの後継機。ユーザーもファミコンユーザーが移ってくる。ファミコン向けに「遊びやすい易しいアレンジ移植」をしてきたから当然、「グラディウスIII」も同じユーチャー層に向けて易しいアレンジ移植となつた。アーケードよりも難易度は大幅に低下。自機の装備は使い勝手が向上した。すでに当時アーケードで稼働中の「パロディウス」で好評だったオートパワーアップも搭載し、カブセルを回収していけば勝手に自機がパワーアップし、敵を倒す爽快感が手軽に味わえる。

難易度を最も易しく下げれば、そしてフルパワーアップの裏技(※1)を使えば、ファミコンで出ていた前作「グラディウスII」より簡単かもしれない。こうしてスーパーファミコン版「グラディウスIII」は、ファミコンから「グラディウス」に入門した世代と、そしてアーケード版に挫折したプレイヤーに、受け入れられた。

アーケード版の発売から1年。マニア向けのゲームはアーケードで出し、易しいゲームは家庭用で出す。差別化を図ることで、シューイングに入門するハードルを下げていたのだ。

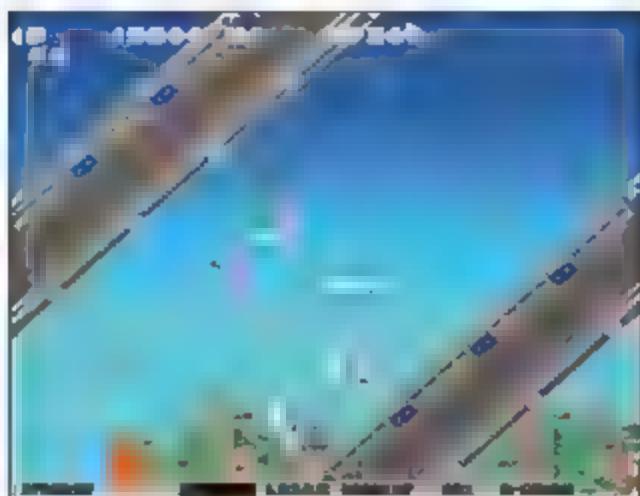
「パロディウスだ！」



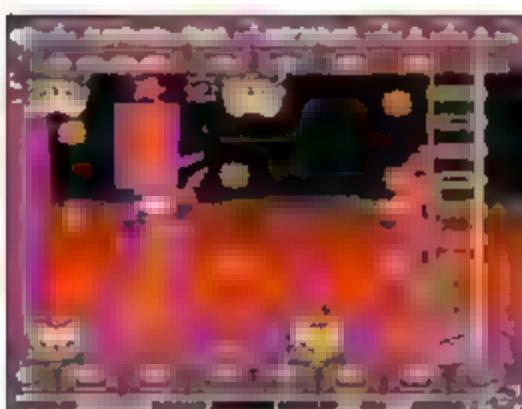
アレンジ移植路線から完全移植路線へと近づいた「パロディウスだ！」



追加されたOMAKEモードはスコアアタックの楽しさを教えてくれる



追加キャラクター3名が強すぎる
「極上パロディウス」。写真はウバ



ドフキュフくんは敵を狙わずとも追尾弾が勝手に敵を倒してくれる



難所でミスしても何度もやり直せ
る「実況おしゃべりパロディウス」

家庭用ゲーム機がアーケードに迫る表現力を手に入れたことで、アーケードゲームの家庭用移植は、アーケード寄り（マニア向け）にするか、家庭用寄り（万人向け）にするかを問われるうことになった。ファミコン時代であれば、「ファミコンの性能なら仕方ない」で済まされたことが、「再現できそうなのになぜやらない？」と言われるようになった。

そんな中、「パロディウスだ！」のスーパーファミコンへの移植では、これを共存させている。アーケード版の完全移植切り替え機能をつけたのだ。このルーレット、アーケード版では難易度を引き上げていた要因でもあつたために、ゲーム中にありますとのことで難易度も大きく変わる。

加えて、アーケードよりも操作性が向上した。スーパーファミコンはボタンがA B X Y L Rと6つのボタンがあるため、アーケードではミサイルボタンと一緒に割り振っていたベルパワー（※3）を別のボタンに振り、キープできるようになった。ゲーム自体はアーケードに近づけ、ユーチー側が「アーケード寄りで遊ぶか、家庭用寄りで遊ぶか」を選択させる手段をとったと言える。

を目指しつつ、アーケードで難度を上げていたルーレットカプセル（※2）をゲーム中に出す

か出さないか、ON/OFFの切り替え機能をつけたのだ。このルーレット、アーケード版では難易度を引き上げていた要因でもあつたために、ゲーム中にありますとのことで難易度も大きく変わる。

アーケード移植として遊ぶか、家庭用ゲームとして遊ぶか。それをユーザーに選択させる方法をとった「パロディウスだ！」に続き、「極上パロディウス」ではスーパーファミコン版だけの追加キャラクター3名が、その役割を担っていた。

ゴエモン、ドラキュラくん、ウバの3キャラクターが、ゲームバランスを破壊しかねない強力キャラとして登場したのだ。ゴエモンのパワーアップは、歴代「グラディウス」シリーズに登場した装備の、最強最適な組み合わせとなっている。

アーケードのプレイ感覚を重視したい人は既存のキャラクターを使用すればよく、腕前に自信がない人やクリアさえできればいいという人は強力な新キャラクターを使用すればいい。ユーチーにそれを選択させる、これもまた優れた移植例だった。

「極上パロディウス」

ドラキュラくんは同社の「アクスレイ」の装備をモチーフに、地形や出現方向に関係なく敵を撃墜できる、死角のない全方位に向けた攻撃が可能。

ウバは扇状に広範囲に広がるショットと、前方に集中して攻撃するショット。どちらも連射力も弾数も、全キャラクター中最強。ただし、身を守るバリアを持っておらず、代わりに画面内の全ザコ敵を一掃できるメガクラッシュが、緊急回避的に使用できる（まるで縦スクロールシューイングだ）。

初心者に配慮してここまでしなければならなかつたのはなぜか？ シューティング人口の低下が懸念されていたからこそ、入門用シューイングが必要だったのだ。この初心者育成という方向性は、ゲームボーライアドバンスやWIIにおいても受け継がれていくことになる。

実況おしゃべり パロディウス

完全オリジナル新作「実況おしゃべりパロディウス」では、究極の禁じ手「セーブ＆ロード」機能が実装された。安全な場所でセーブし、ミスしたらロードしてやり直せる。装備もミスする前の状態に戻る親切設計。

初心者に配慮してここまでしなければならなかつたのはなぜか？ シューティング人口の低下が懸念されていたからこそ、入門用シューイングが必要だったのだ。この初心者育成といいう方向性は、ゲームボーライアドバンスやWIIにおいても受け継がれていくことになる。

※2 ルーレットカプセル パワーアップカプセルのうちの一部が「ルーレットカプセル」となり、取るとパワーアップメーターがルーレットのように回り、パワーアップボタンを押すまでとまらない。運悪く「?」のゲージに止まるとパワーアップがすべて失われてしまう。

※3 ベルパワー ゲーム中にベルを取得すると、ベルの色に応じて特殊攻撃が発動する。その中には取得してから任意のタイミングにミサイルボタンを押すことで発動するものがある。

PCエンジン

『グラディウス』(1991年11月15日)
『沙羅曼蛇』(1991年12月6日)
『パロディウスだ!』(1992年2月21日)
『グラディウスII GOFERの野望』(1992年12月18日)

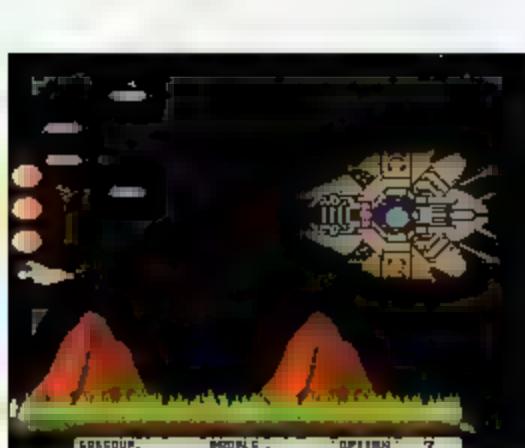
8~16bit機の中では最後発。各ハードへの移植を終えたあとだからこそ生まれた、初心者への思いやり。「気軽に『グラディウス』に触れてみてくれ」という立ち位置が、PCエンジン版だったのではないか。

TEXT=山本悠作(編集部)

優しい『グラディウス』

90年末。愛読していたゲーム誌に記事が載った。「コナミ、「グラディウス」でPCエンジンに参入!」。ファミコンで何周も遊んだ「グラディウス」が、アーケードのクオリティ(実際にはちょっと違つた)でPCエンジンにやってくるという。オプションが4つ付く。バリアのグラフィックも大きい。レーザーも長い。期待が高まつた。

アーケードで「グラディウス」で鳴らした人たちには、それらは当たり前のことだったが、ファミコンで初めて「グラディウス」を遊んだ世代にとっては、PCエンジン版発売の報は、待ちに待つたアーケード忠実移植に「見えた」のだ。



「グラディウス」はMSX版と同様にデモと骨ステージと隠ステージを追加

結果的にはアーケードに見た目は似ていても、完全再現した移植とは言えなかつた。当然アーケード出身のプレイヤーからは不評も多かつた。でも満足したユーザーは確かにいた。ファミコン止まりだつた僕らがアーケードに近づけたのだから。

続く「沙羅曼蛇」も、アーケード版を知るプレイヤーから不評の声が上がつた。ミスしたときに「グラディウス」方式で手

前回のシーンに戻されて再スタート。これが問題だつた。確かに原作と違いすぎる。でも、アイデムパワーアップなので、ある意味「グラディウス」よりも復活パターンを組みやすくなつたのではないか。シユーティングが苦手でも、少し練習すればエンディングに届くさじ加減が嬉しい。何よりアーケード版よりも敵の動きのアルゴリズムが練り込まれた感がある。それを特

に感じるのが3面で、中盤で一斉に火炎弾が吹き上がるのだが、これが「これをオプションを伸ばし、ミサイルで一気に迎撃するのが楽しい。ボスも耐久力が上がつたよう」「戦う」楽しさが磨かれた移植であつたと思う。

だが、まだまだこれからだ。「グラディウス」と「沙羅曼蛇」のパッケージには「パロディウスだ!」の発売を告知するチラシが入つていたのだから。雑誌の情報では、「パロディウスだ!」はPCエンジン初の8メガHDDカードになるという。定価は9800円。やや高めの価格設定さえ、コナミの本気の裏返しに見えた。しかし、内容は

シが入つていていたのだから。雑誌を誇るスーパードライブでのリリースとなる。その「デキガHDDカード」になるといふ。定価は9800円。やや高めの価格設定さえ、コナミの本気の裏返しに見えた。しかし、内容は

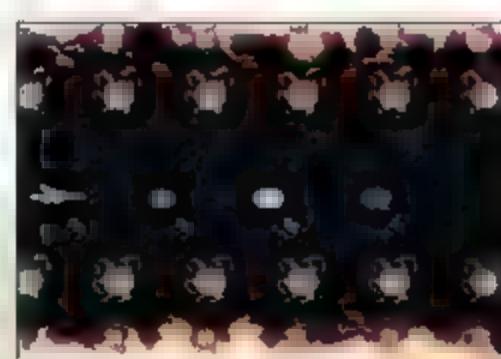
特に、ゲームの中でも特に迫力のあるモアイ戦艦のステージがカットされているのは、ファミコンでさえ再現していたのに落胆。さすがに残念だつた。その無念はKONAMIも同じだつたのかもしれない。KONAMIのHDDカードタイトルは「パロディウスだ!」で終わ

り、「グラディウスII」は大容量を誇るスーパードライブでのリリースとなる。その「デキガHDDカード」になるといふ。定価は9800円。やや高めの価格設定さえ、コナミの本気の裏返しに見えた。しかし、内容は

度をEASYに設定すると、歴代の「グラディウスII」移植の中で一番易しい。PCエンジンでのシリーズ展開は、常にシユーティング層の新規開拓につながつたのだろう。

「グラディウス」6000円(税込) 「沙羅曼蛇」6000円(税込)
「パロディウスだ!」6000円(税込) 「モアイ戦艦」6000円(税込)
アーカイブス配信中タイトル

「グラディウスII」は神殿ステージが追加。MSX版「グラディウス2」の古代惑星のオマージュか?



「パロディウスだ!」のオマケモードには没になつたはずのモアイ戦艦が小さく登場!



プレイステーション

『極上パロディウスだ! DELUXE PACK』(1994年12月3日)
『グラディウス DELUXE PACK』(1996年3月29日)
『セクシーパロディウス』(1996年11月1日)
『グラディウス DELUXE PACK』(1996年3月29日)
『実況おしゃべりパロディウス~forever with me~』(1996年12月20日)
『グラディウス外伝』(1997年8月28日)

ファミコンやMSXが築いた、ハードのダウングレードゆえの家庭用アレンジ移植。その技術と発想力を引き継いだ異色作が、プレイステーションの『グラディウス外伝』だ。その真価は2人プレイにある！

TEXT=CHIEF(会社員)

「グラディウス外伝」を
「外伝的」に遊ぼう

シリーズ最高傑作は決められないが、人に薦めるのなら迷わず『グラディウス外伝』を選ぶ。難易度を下げてパワーアップゲージをカスタマイズすれば初心者でも遊べるとか、腕前が上がってくると高速エリアボスの背面からの撃破や高次周HARD ESTのネオビッグコア戦が熱いなど広い層に対応できるというだけでなく、『グラディウス外伝』は2人同時プレイがシリーズ屈指の面白さだからだ。

2人プレイではオプションは2機で4つまでとなつており、画面内にオプションが4つある状態で装備しようとする、なんと相方から1個奪ってしまうのだ。『グラディウス外伝』は歴代シリーズの中でも特にカプセルが多く出現するので、自然とオプションの争奪戦が始まり、さらにミスすればオプションは消滅するので、相方のオプションを全部奪った直後にミスするとブーリングを楽しめるぞ。

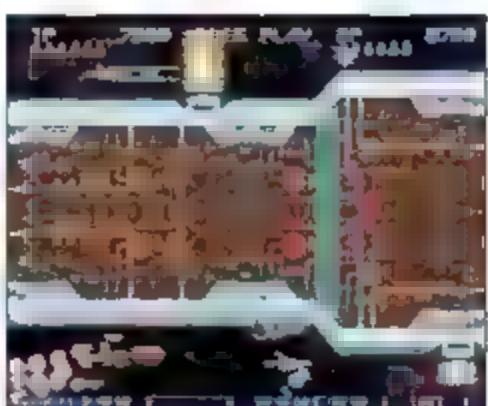
また1人プレイではミスするところ手前のシーンから再スタートになるのだが、2人プレイではミスしたその場ですぐ



1Pの破壊したモアイがレーザーを照射しながら転がって2Pを一刀両断！



1Pが地形の根元を崩し画面左にいる2Pを追いつめる！ もはや対戦です



高速スクロール地帯で分かれ道に突入。がんばればギリギリ抜けられる！

に復帰でき、攻撃力も1人よりも2人のほうが強いため、難しいエリアでも無理矢理突破できるので安心して遊べる。逆に2人プレイだとバニックになる場面もあり、むしろそちらの楽しみ方がお薦めだ。

本当の敵は相方だ！

4面に登場するレーザーモアイは破壊すると頭部が転がつたり落下する。1人プレイでは演出として目を楽しませてくれるが、2人プレイでは一転して凶悪だ。油断していると相方が破壊したモアイの頭部が降ってきて、ながらゴロッと転がってきて一瞬でなぎ払われたり、なんてことも茶飯事だ。また7面はブラックホールの影響で破壊された地形や敵弾が後方へ加速しながら飛んでいく。この演出はシリ

ーズ屈指であり1人でも十分パニック感があるのだが、2人だと相方が崩した地形の塊が不意に飛んでくるし、2周目以降では敵を破壊した際の打ち返し弾がブラックホールの影響で弧を描いて降り注ぐので、一定時間完全に無敵となるリミットというバリアを使って画面内を破壊しつくし打ち返し弾を盛大に発生させれば、やはり相方からのブーリングを楽しめるぞ（ただしこのステージはPS2では処理落ちしてしまうのが残念。ちなみにPS3だと問題なく動く）。さらに8面のボスラッシュでは1人プレイで構築したパターンは当然使えないわけで、3機で襲ってくるトリプルコアや2周目以降出現する隠しボスのヘブンズゲートとアドリブで対峙する恐怖感がたまらない。ちなみに破壊した部位によつて攻撃が変化するデスマブルをデスマ

必至だ。

ひとりで遊んでも初心者から熟練者まで実力を問わず楽しめのだが、知人と集まってバトルしながら遊べる本作は、万人にお薦めできる素晴らしい接続ゲームでもあるのだ。

ゲームボーイアドバンス

『グラディウス ジェネレーション』(2002年1月17日)

ゲームボーイアドバンスに登場した「グラディウス」は一本だけ。しかし、マニアから初心者までを受け止める脅威の間口の広さを誇る。シリーズ17年の歴史(発売当時)を一ヶ月でマスターできる、グラディウス学習帳。

TEXT=山本悠作(編集部)

グラディウス世代

まず、タイトルが素晴らしい。「グラディウスジェネレーション」である。日本語訳すると「グラディウス世代」。

「グラディウス」好きのゲーム仲間が近くにいる人は「グラジエネ」ってどう思う?と尋ねてみよう。きっと「あれはねー(苦笑)」という反応を返すハズ。この(苦笑)がポイントだ。本作はマニアであるほど憎めない存在なのだ。「グラディウス」を遊んで育ったグラディウス世代が経験してきたあらゆるグラディウスらしさとエッセンスが凝縮されている。シリーズのファンならまず空中戦で「初代2面みたいな音楽だな(笑)」。

1



どこかで見たことのあるギミックが満載。背景がやたら凝っているのもポイント高し

面の序盤で「グラディウス2」みたいだ(笑)」、3面の人工銀河を見て「グラディウスⅢ」の1面が混ざってるよ(笑)」5面モードと「グラディウスⅣ」か、いや、「モバイワールド」か、抱腹。アイくんか?(笑)と抱腹絶倒する。語尾に(笑)が続いたが、遊ぶと歴代作品に似たシマらない。外に持ち歩いて遊ぶときは気をつけよう。

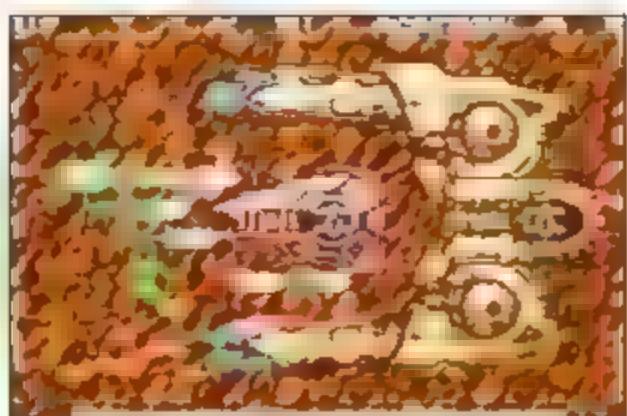
これらのオマージュは新しく「グラディウス」に入門する若い世代に「グラディウス」らしいを知つてもらうために向けられたものもある。ゲームボーイアドバンスのメインユーザー層は、グラディウス世代よりもむしろポケモン世代。シューティングに触れたことさえない少女だ。

だから、「グラディウス」の基礎を学べる機能が充実している。まず、難易度をEASYにしてみよう。すると敵弾が飛んでこない。ボス戦を除けば画面内に2~3発程度である。「敵を狙つて撃つ」という、算数で言えば「たし算」レベルのトレーニングだ。

次に、「グラディウス」初心者の最初の壁は、ミスして全部

の装備をはがされた再スタート時にどう戦うか、いわゆる「復活パターン」の構築だ。たいていの初心者はここでつまずくのだが、本作ではゲームオーバーになると「攻略法が見れます」の表示が。なんと装備を全部はがされた状態からの復活パターンを、全ステージ全復活ポイントで解説してくれる。だから覚えておこう。算数で言えば「九九」のドリル。これで君もグラディウス小学校の二年生に進級だ。

レベルで573000点以上を取ると、全復活ポイントからの復活パターンを練習できるチャレンジモードA(1周目)が遊べるようになり、これをクリアするとチャレンジモードB(2周目)が現れ、さらにこれをクリアすれば、シリーズ入門用にぜひどうぞ。



ボスのコア(弱点)は機の攻撃がヒットすると瞬きをする!わかりやすさ重視?



「グラディウス」の基本である復活パターンを全復帰箇所で練習できるモードを搭載

アするとマニアも絶望する「ファイナルミッション」が登場。たつた60秒のステージだが、画面を覆う弾幕を「切り返し」(敵の弾を自機に引きつけてから避ける)だけでクリアしろ、というムチャな内容に(笑)だ。絵も美しい。携帯機は外でも遊びし、音より絵だろ!と言わんばかりの凝りようだ。そのせいいかステージBGMは旧ゲームボーイ風な音色に……。

ステージ構成から敵の攻撃に至るまで、寸分の隙もなく歴代シリーズのオマージュが詰め込まれているから、マニアには新鮮味より懐かしさが勝るかもしれないが、本作はシリーズのお約束を覆した「グラディウス外伝」とは真逆にある名作だ。シリーズ入門用にぜひどうぞ。

Wii



グラディウスリバース
『GRADIUS ReBirth』(2008年9月2日)

長年愛されてきたシリーズだが、ファン以外の新規ユーザーは『グラディウス』を楽しめるのか？ 本作なら確実に楽しめる。『グラディウス』らしさと豊富なスパイスが美味しいグラディウス定食はいかが？

TEXT=ジストリアス(フリーライター)

ウチュウガ・ダレーテモ ヤツテクル

さあさあお客様へ 100
0円ボッキりで『グラディウス』
が遊べちゃうよ！ オールドフ
アン感涙のMSXネタに歴代シ
リーズからマニアックなBGM
チョイス、さらにはネット対応
のスコアランギングまで付いて
お買い得だあ～つ！

そんな景気の良い売り文句が
聞こえてきそうな本作は、ひと
言で言えば「1000円で遊べ
るグラディウス」である。ダウ
ンロード専売のWii-Uウェアと
して登場した本作は低価格ソフ
トではあるが、隠し要素あり、
スコアアタックあり、ほど良い
難易度で歯応えあり、高次周に
よるエンドレスプレイありと。
『グラディウス』らしさはもち
ろん、反復して遊べる要素が用
意されており、1000円とい
う値段で考えた場合、出し惜し
みが一切見られず、まさに「グ
ラディウス定食」「飯おかわり
自由」とでも言うべき、定番メ
ニューを彷彿とさせる。

ただ、人の味覚……もとい腕
前もまちまちで、アーケードで
鳴らした歴代のベテランバイオ
ットから、「グラディウス」を
遊んだことのない新兵もいるだ



2周目よりも先に、撃ち返しの先れ
を浴びせる、地獄の骨スアーン



3周目で解禁されるE装備は何か見
覚えあるウェーブが便利だら

ろう。そこで本作は5段階の難
易度を用意。ノーマル以上では
高次周への突入に撃ち返しの発
生など、今までどおりの「グラ
ディウス」が楽しめるが、「一番易
しい」「VERY EASY」では、聞い
て驚け、敵が弾を撃たない！
「新兵」戦場では敵はすべて
撃て、だ！ まずは的当てから
始めてみるんだな！

そんな鬼軍曹の檄が聞こえて
くるような、驚異の発想である。
出てくるザコキャラは弾を撃た
ず、まさに射撃訓練状態。とは
いえ、地上などの砲台には地表
にぶつからないよう接近する、
動く敵を追つて狙い撃つなど、
基本的な動きを習得することができる。シリーズ未経験者だけ

でなく、シユーティング初心者
にも薦めたい内容だ。

もつとも、ザコが弾を撃たな
いだけで、ボスキャラはちゃんと
攻撃をしてくるし、何より、
シリーズ恒例のザブラッシュや
耐久力の高い中型ザコの突進、
それに2面の増殖細胞や、4面
のショットで破裂する骨など、
「敵が弾を撃たない」だけでは簡
単にならないのが面白い。「グラ
ディウス」の根本的な攻略法が
単に「弾を避ける」ではなく、
「ギミックを理解し、その場に
合わせた立ち回りを覚える」と
いうことの証明にも思える。

また、本作に収録された「HOW
TO PLAY」も重要だ。そこには
「敵編隊や、赤い敵を倒すと
ます」といった基本ルールから、
「二方向などに飛ぶ弾は、動き
回ると逆に危険です」といった、
上級者の持つテクニックまでフ
ォロー。まさに「グラディウス」
の教科書とも呼べる内容だ。

慣れ親しんだプレイヤーには
いつもと変わらぬ「グラディウ
ス」を。まったくの初心者には
始めの一歩を丁寧にサポートし
てくれる本作。多くのシリーズ
作品を前に、どの「グラディウ
ス」をやろうか迷っているそ
のあなた。本作「GRADIUS Re
Birth」を注文してみてはいか
がだろうか？ 「グラディウス」
という、伝統料理の魅力にハマ
るはずだ。



周回クリア」とのヴェノムとの戦闘
(連) も見もの。そしてメタネタ



Xbox 360

『グラディウス』『パロディウス』を経て、アーケードから始動した『オトメディウス』。華やかな外見の裏には、シューティング未体験者を呼び込もうとする切実な試みが見える。その姿勢はXbox 360に移っても健在だ。

TEXT=小川哲彌(ノトリアス)

新シリーズ

「KONAMI様」「乱心」と「か思えなかつた「オトメティウス」ですが、実に理にかなつたタイトルです。

まず、水と油とも見られる。自機の少女化は、そもそも「ハロディウス」で、そっち方面は開発済み。それも国民的アニメとなつた「ケロロ軍曹」の吉崎観音先生のデザインです。

「パワー・アップシステム」は「グラディウス」方式ながらも、カードによるデータの蓄積やキャラ育成、女の子キャラの活用などで「グラディウス」の面白さに触れやすく述べてあります。

オンラインによるハイスクア集計は、古き良き時代のハイスクア集計を追体験できます。ハイスクアで3ステージを遊ぶ構成は、シユーテイングでは画期的です。開始直後に数秒で一機失ったとしても自己責任なシユーティングにおいて、難しさではなくステージ数でプレイ時間をコントロールしているのは、新参者にとっては安心です。

緊急回避に備えるホムバードが搭載されたのも、新参者やシューイングを離れていた人を呼び入れる姿勢でしょう。

オトメティウスG

そんな「オトメティウス」をXbox 360に移植した作品が、「オトメティウスG（「オリジンモード」）」。アーケード版の要素をほぼ網羅した「オリジンモード」に加えて、「オトメティウスG」からの新要素である「アーリャスモード」を追加。「アーリャスモード」では、ステージを選択するのではなく、

た。ダウンロード版については、追加ステージとともにアーケード版には登場しなかつたオリジナルキャラクターとなるエスマーラルダとボイニーが登場。ちなみに、ボイニーの声優さん選考には、「ネイティブっぽく英語がしゃべれる」という部分が重視されて後藤邑子さんが選ばれています。

Xbox LIVE関連のコンソールとしてピックアップしなくてはいけないのは、「マルチモード」です。ホストとなるプレイヤーが、用意したルームを複数回数や難易度を決めて作り、参加者を募つて協力プレイなどでステージを進むのが目的のゲームです。

モードです。

モードではあります、これが不思議と絶妙な面白さを醸し出しどうか、「お姫様プレイ（特定の人を守りながら進めるプレイ）」のようにプレイヤーが面白さを見つけ出し、つい生 日までプレイできる環境になりました（「オトメティウスX」では2011年現在プレイ可能）。この面白さについては、問



「バロディウスだ」以来おなじく、初心者に優しい機能だ

いのも特徴です
もちろん、X

後に姿を消してしまうエモン・5ライディングバイクにヘンな乗り方してゐるから！

発スタッフでも全部が全部理解できていないと語っているほどでしたから、まさに「プレイヤー発信の『面白さ』」です。

アーケード版が古き良き時代の「バイスコア競争」、そして移植作が「オンライン対応での協力プレイ」ときているのだから、狙つてかどうかはともかく、過去と現在のシユーテイングのいいところどりができるるとすれば、大したものでしょう。それだけ懐の深いゲームであつたということです。





『オトメディウスX』

シユーティングにおいて、「難易度」が、面白さを計る重要なポジションにあることは間違いないでしょう。ただし、ほかのジャンル、例えばRPGなら「一度も全滅せずにボスを倒した」としても、「簡単すぎる」と評されます。「簡単すぎてつまらない」と評価されがちなジャンルは、シユーティングかアクションくらいでしょう。

「ここ」で問題なのが、「簡単」という言葉に「自分にとつては」という前提がある」とを忘れないことです。

シリーズ完全新作「オトメディウスX」は、発売直後から

「簡単すぎる」と評されました。「敵の弾が飛んでこない」「当たり判定が小さすぎる」「ボスが柔すぎて瞬殺できる」そのとおりです。この内容では期待を裏切つたと評価されても仕方ありません。

でも「簡単すぎる」というのは、ある一定のレベルにいるからこそ言えることと思うのです。

「オトメディウスX」シリーズは、一貫して「初心者」を意識しています。「オトメディウス」で

は、アーケードにありがちな「一見さんお断り感」を払拭しようとステージ選択や吉崎キャラクターを投入しました。「オトメディウスG」では、キャラクター性の演出での向上やオンライン協力プレイに新しい発見もありました。

そして「オトメディウスX」は、究極的に初心者獲得に目を向けています。それはもう「バリアの張り替えとかオプションの置き方どころかパワーアップさえ知らない人」に向けてです。

画面全体を明るく賑やかにしたのも、初心者への呼び込みでしょう。ただし、背景から敵の攻撃まで繊細にリアルに描きすぎて敵の攻撃が前作より見づらい、という弊害も起きてしまいましたが……。

初心者向けだからこそ、シユーティングに触ったことがないつたプレイヤーから少しでも先を歩いている「先輩」たちには、「簡単すぎる」ではなく、「なんで難しくできないんだ」と評してほしかった。言葉遊びと言われたらそれまでですが……。

現在（2011年11月）の「オトメディウスX」は、修正パッチが配信され、難易度が上がっています。私のような中級者によく上がったばかりの

者には歯応えのある難易度です。個人的印象にはなりますが、敵弾はスピードアップして弾数も増加。自機の当たり判定も大きくなり、バリアの張り替えも適度に要求されるようになります。敵弾が増えたために、ステージ上で間の空いていたシーンが減りました。ボスの耐久力も硬くなっています。

「簡単すぎる」とともに問題だった「処理落ち」も緩和され、ようやく「オトメディウスX」がめざした本来の姿に近づいたのではないか。

もっと早く修正パッチが配信されていれば残念で仕方ありません。

最後に、奇しくも「オトメディウスX」同様に、難易度が今までパッチが当たられた作品があります。それは、「キャサリン」。こちらも、難易度十システム的な問題を抱えてのパッチでしたが、こちらは「難しきるから」という理由でした。システムまわりを取つ払つての比較とすれば、「簡単すぎる」と「難しすぎる」。シユーティングとパズル……、ジャンルの性質の違いなのか、それとも間口の差からくるものなのかな？興味深い現象であると思います。

番外編

メガドライブ

『ロケットナイトアドベンチャーズ』(1993年8月6日)

KONAMI あるところに「グラディウス」
あり……ではなく、残念ながらメガドライブには「グラディウス」シリーズがない。ないけど、でもこんなのがありましたよ!

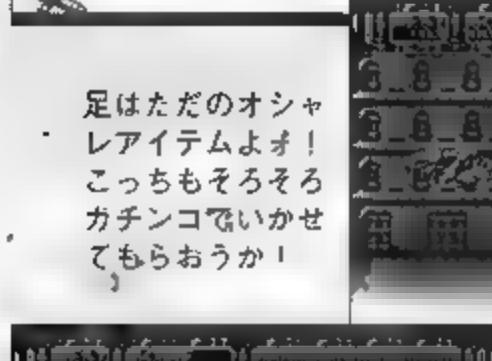
TEXT=藤井ファール(武蔵野プロ)

あれはアトラン！
テトランじゃないか！
KONAMI初のメガドライ
ブオリジナル作品「ロケットナ
イトアドベンチャーズ」の5面
前半、飛行するスパークスター
を後方から追ってくるこのメカ
の動きには見覚えがある！ 対
を彷彿させるこいつの遮蔽板を
破壊すると脚部を捨てて飛行形
態となり、さらに触手を出して
テトラン形態で攻撃してくる。
力は唯一メガドライブで「グラ

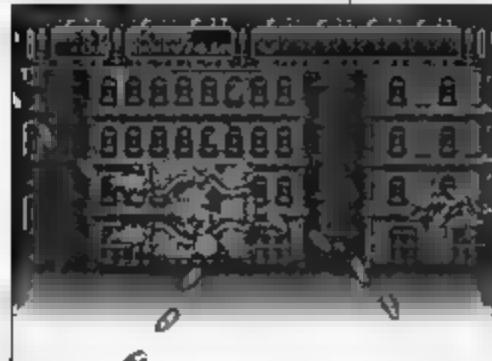
ディウス」を感じさせてくれる
貴重なメカなのだ。ただ悲しい
かな、こちらが知っている動きな
ので言いたくはないが弱い。弱
いがゆえに逆戻節二足歩行でガ
シヨガシヨ歩きながらレーザー¹
をヒヤツホイする姿が愛しい。
本作はシューティングゲーム
ではなく、ジャンプアクション
ゲームなのだが主人公がロケット
で空を飛ぶのが特徴なのでシ
ューティングゲーム風の飛行パ
ーツがあり、このメカはそこで
登場する。ちなみに名前は「ビ
ックリコア」っていうんだけど、
まあその、許してあげて！



ヒャッハー！ 見
ろこの連射力を！
ハエは叩き落とし
てやる！ かかっ
てこいよコラ！



足はただのオシャ
レアイテムよオ！
こっちもそろそろ
カチンコでいかせ
てもらおうか！



オフオフオフ
楽しいか？ あ？
ミンチになりたく
なけりゃ回れ！
回れよカトンボ！

ETC.

[その他のグラディウスシリーズ]

●セガサターン

『極上バロディウスだ! DELUXE PACK』(1995年5月19日)

『グラディウス DELUXE PACK』(1996年3月29日)

『セクシーバロディウス』(1996年3月29日)

『実況おしゃべりバロディウス ~forever with me~』(1996年12月20日)

『沙羅曼蛇 DELUXE PACK PLUS』(1997年6月19日)

●Windows 95

『グラディウス DELUXE PACK』(1997年2月21日)

●プレイステーション2

『グラディウスⅢ&Ⅳ 復活の神話』(2000年4月13日)

『グラディウスⅤ』(2004年7月22日)

●PSP

『グラディウス PORTABLE』(2006年2月9日)

『沙羅曼蛇 PORTABLE』(2007年1月25日)

『バロディウス PORTABLE』(2007年1月25日)

これまでのページで紹介していないハードでも、多数の「グラディウス」が登場している。その多くは「完全移植」をうたったものである。シリーズの正統続編「グラディウスV」がPS2に登場したことは、アーケードにまず先行して新作が登場し、その後をコンシューマが追う、という構図を塗り替えた出来事だった。

TEXT=編集部

歴代の「グラディウス」シリーズを遊ぶには？

今回紹介したタイトルの一部は、公式通販やダウンロード販売によって遊ぶことができる。チェックしてみよう！

[KONAMI STYLE]※パッケージ販売

<http://www.konamistyle.jp/>

コナミのショッピングサイト。最新ゲームはもちろんのこと「グラディウス」関連の音楽CDやグッズも取り扱っている。

[Wii ショッピングチャンネル]※ダウンロード販売

Wiiウェアや「チャレコレコレ」を購入することができる。2011年現在「グラディウス」シリーズ関連のタイトル数は、さまざま配信サービス中、最も多い。Wiiウェア専用の「GRADUS ReBirth」も配信中だ。

[ニンテンドー3DS ショップ]※ダウンロード販売

ニンテンドー3DS用パーチャルコンソールを購入できる。2011年11月現在「グラディウス」関連の配信タイトルはないが、ゲームボイやPCエンジン等のゲーム配信を予定しており、今後の展開を期待したい。

[PlayStation®Store]※ダウンロード販売

プレイステーションやPCエンジンのゲームを、PSPまたはPS3でダウンロード購入して遊べる「ゲームアーカイブス」に加え、一部PSPソフトのダウンロード販売も行っている。PSP用に購入する場合、パソコンからの利用も可能だ。

[Xbox LIVE]※ダウンロード販売

Xbox 360用のダウンロード販売「Xbox LIVE アーケード」に、「グラディウス」の前身である、国産横スクロールシューティングの原点「スクランブル」が配信中だ。「オトメディウスG」などパッケージソフトのダウンロード販売もある。

上山口ロードニーゴードン

箭本進二

1986年。僕は高校生になり、念願のPC-8801mkⅡSを手に入れた。「ブラックオニキス」「ハイドライド」「暗黒星雲」そして「テグザー」。タイトルを書いているだけでもよだれが垂くるような、8ビット時代黄金期のゲームをする日々を過ごしていた。

あれは暑い夏のことだった。街のパソコンショップに寄った後、冷房がキンキンに効いたゲーセンに突入するのが、当時の僕の日課。居並ぶテーブル筐体を物色する僕の目の前に、それは突然やってきた。巨大な緑色の蛇が描かれたボスター。ピンク色がまぶしいデモ画面。ゲームタイトルの読み方はわからないが、「グラディウス」の続編であることはわかった。

とりあえずゲームスタート。細胞ステージが最初にきているのが、いかにも続編っぽい。ダブルを取らなくとも、ミサイルが上の壁を「オロト」カブセルをためなくともオプションを即座にゲット。リング型光線も大きくて当てやすい。ウハウハと先へ進んでいたら、細胞の壁の撃ち方が悪くてあっさりと死亡。しかしプレイは途切れることなく、後方から新たな自機が出現し、オプションが流れてきたので触れてみたら回収に成功し、なんかルールがえらく変わっている。細胞の奥にいたのは、前作のラスボスを思わせる巨大な脳みそ。筐体のスピーカーからは緊迫した音楽が流れて気分を盛り上げてくれる。すごい! なんかすごい! またミスするも、なんとか1面クリア。2面はなんと縦スクロール面だった。真上から見たピックアップバーに新鮮な驚きを覚えつつも、ボスを見ることなく途中でゲ

ームオーバー。えらいゲームが出てきたものだ。

そして僕はゲームセンターに通い詰めた。しばらくすると、「沙羅曼蛇」をよくプレイしている人と、なんとなく顔なじみっぽくなつた。最初はお互いに無言だったのだが、向こうが軽く会釈してくれようになつた。僕も会釈を返すようになった。だけど、僕にも彼にも、声をかける勇気はなかつた。毎日のように見かけた彼だが、ある時を境にふつりと姿を見なくなつた。引っこ越したのか。別の方程式センターへ行つたのか。僕が声をかけていたら、友達になれただろうか。2人プレイもできたのだろうか。僕は寂しい思いを胸に抱き、「沙羅曼蛇」を続けた。画面いっぱいに荒れ狂う火炎と、巨大な火龍を見た。雨あられと降り注ぐ火山弾を見た。謎の都市、そして要塞を見た。どれも、日本のパソコンでは再現不可能な画面をついた。パソコンを手に入れたばかりで、これで最先端のゲームが自宅でできる、と思っていた僕は、「沙羅曼蛇」に軽く打ちのめされ、一度はかかる、「おらが機械こそ最強」病、その発露というわけだ。シユルティングの最先端はゲームセンターにあつた。では、ゲームセンターの店主になれば、最先端が僕のものになるのだろうか? 多分、その答えはNOだ。ゲームセンターには、「ブラックオニキス」や「ハイドライド」「暗黒星雲」といったRPGやアドベンチ

1988年、仲間と共に同人ソフトのサークルを始め、僕はゲームマニアとしての孤独からは解放された。『ドラクエⅡ』が社会現象となつたこともあり、ゲームというものへの注目が高まっていた。ゲームをはじめに語つていいんだ、と認識した時の驚きと喜びが、当時の僕にはあつた。

そんな中、相変わらずゲームセンターに通つていた僕は、当時ひいきにしていた駅前のゲームセンターで、大きな衝撃を受けていた。前は夏だったが、今度は春の日だったように記憶している。そう、あいつが、「グラディウス」が帰ってきたのだ。今度のパワーレベルは、なんとメーターセレクト方式。発進前に武装を交換しているピックバイバーの姿を想像し、僕はそのミリタリーの香りにやられていた。ゲームがスタートしてからも、その興奮は途切れることがなかつた。燃える太陽が無数に浮かぶ灼熱のステージを抜けたがとうと、触手が張り巡らされた沈鬱なグレーの魔城を飛び、その先には冷たい結晶が浮かぶ漆黒の宇宙があり、火山とモアイが復活を遂げ、映画のクライマックスを思わせる基地内での高速戦がある。多彩な展開は、SFシミュレーションであるべし、という風格さえ備えていた。

この頃になると、シューイングマニアとそうでない人の腕の格差は広がつていた。普通のゲームが3面で死ぬ中、シューイングマニアたちはシリーズ伝統の「復活バターン」の研究を進めていたのだから、その差がいかに大きいかがわかるだろう。地元のゲームセンターではマニアたちが燃えに燃えていた。彼らはグループを作り、だれがどの装備を担当するかを決め、システムマッチに攻略を進めているようだつた。「グラディウスⅡ」の台の後ろでは、彼

らによる情報交換会が行われるのだが、いつも周囲を気にしながら話しているのが印象的だつた。話が弾むのか、声が大きくなり、会話の内容がグループの外に漏れることも少なくなかつた。そんなとき彼らは、「静かに」というよくなしごさをしてから、「ゲームセンタの隣の噴がりへと場所を移すのが常だつた。彼らは「グラディウスⅡ」の攻略の秘伝を記したノートを作つており、彼らの仲間にになるとそれを見せてもらえるらしい」という噂も聞いたのだが、残念ながら僕の腕ではお声がかかることはなかつた。

自力で難関を突破する前に、うまい人が先の先まで見せてくれたということも多くなつていたが、はたで見ているのと、実際にプレイするのは大きな違いがあつた。うまい人がノーミスで抜ける高速スクロールの要塞面を、僕は何度も壁に激突し、装備を丸裸にされつつ突破するのだが、それでも自力クリアの喜びは大きかつた。あれほど簡単に見えるグラブの「ちゃんと避け」だが、自分でやるときは手がブルブルと震えた。オプションメニューが本当に憎かつた。いろんなゲージに浮気していたから上達が遅かつたのかもしれないが、「何番のゲージが強いのか」というのは、当時の僕らの定番の議論だつた。

オーケストラヒットを多用した音楽も素晴らしかつた。「ラビリノスランナ」や「悪魔城ドラキュラ」と並んでソングされたサントラは狂つたように聴いた。音声合成もとにかく格好良かつた。最初は「しゅびどびやー」「みそ」としか聞こえていたボイスが、「Shoot it in the eye」(目を狙えー)」「Missile (ミサイル装着ー)」などゲーム中の展開に合わせたものであることがわかつてからは、より格好良く感じられた。ゲームスタートと同時に「Destroy them all! (全員倒してやれー)」の雄たけびは、「ビデオゲーム10大ボイス」なるランキングがあるなら、確実にランク入りすること間違いなしの熱さだ。僕は「グラディウスⅡ」を堪能した。

1989年。僕はあと10年で世界の終末がやがてくるということに少々うろたえていた。昭和が終わってしまい、年号が変わったといふ。記念すべき年。新年号発表の特別番組で、富士山をバックに「平成」の文字が大写しになつた時、あまりの平凡さに軽く失望したのを覚えている。「ストライダー飛竜」をプレイするため隣町まで自転車で通つた夏が過ぎ、昨年発売された「メガドライブ」も充実しつつある年末、僕は行きつけのゲームセンターで、ゲーム機の中身を取り替える作業を後ろで眺めていた。ツナギを着た人が鏡を外し、ゲーム機のフタを開け、基板を入れ替え、コンバネを配線する。どんな新しいゲームが来ただろう、という期待に胸が膨らむ瞬間だ。やがて電源が入り、ディスプレイには初代「グラディウス」の「沙羅曼蛇」の、そして「グラディウスⅡ」のポスターの絵柄が次々に浮かび上がる。再びゲームセンターに「グラディウス」が帰ってきたのだ。

「グラディウスⅢ」では、パワーアップのセレクトは前作より高度

になり、プリセットされた4種に加え、自由に装備を組み替えられる「エディット」が登場し、さらに高度な戦術を組み立てることが可能となつていた。自機を小型化する「REDUCE」、残機をオプション化する「REMAIN OPTION」、シリーズ初にして最後のため装備「ENERGY LASER」など、奇想天外な装備が多数登場。ここまでも多いと「開拓する」種類の根性が必要になる。プレイの最初には、ピギナーモードかノーマルモードを選ぶように言われるのだが、初めてこの選択を見た時、僕は何となくバカにされたような気になり、ノーマルモードを選んだものだつた。結果は散々なもので、1面で全滅。しかもボスの姿を見る事のない惨敗だつた。「これは

なんともはや……」初代からずっとプレイしてきたペテランの氣概はどこへやら、顔面蒼白。赤くなつたり、白くなつたり、はたから見ていたら、さぞや滑稽な光景だつたろうと思ふ。

僕の「グラディウスⅢ」の戦績は華やかさとは無縁だつた。新装備の使い心地を試すためだけのプレイもなし。猛者のプレイを見て勉強したりもしたのだが、結局のところ、6面が限界だつた。ちょうど折り返し地点といつたところだらうか。シユーテイングに特化した猛者たちも果敢に挑戦を試みる。もちろん僕なんかよりも遙むのだが、それでも次々に敗れていくといふありさまだつた。大量の新装備と高い難易度に、僕は正直途方に暮れた。「グラディウスⅢ」のコピーは「伝説から神話へ」だつたが、本当に神話のペルルの向こうへ行つてしまつた感じだつた。

何より、人が分散しすぎていた。横スクロールシューイングには「ダライアスⅡ」や「エリア88」があり、ベルトスクロールアクションとして「クライムファイターズ」「ファイナルファイト」「ゴルデンアクス」が勃興。「スーパーリアル麻雀PⅢ」の未来や香港漫、「フェリオス」のアルティミスらゲームヒロインたちがうぶな僕らをドキドキさせてくれる。まさにビデオゲームの黄金期であり、それ故に、ゲーマーたちはさまざまなタイトルを選ぶことができた。

ボリュームある新装備は家庭用ゲームとは相性が良かつた。翌年に発売されたスーパーファミコン版の「グラディウスⅢ」は、本当に楽しかつた。難易度が大幅に下がつてゐるのに加え、財布の中身を気にせざるいろいろな組み合わせを楽しむことができた。ゲームセンターでは、煮詰まつた末に悲壮な覚悟とともに選んでいた「REMAIN OPTION」も、スーパーファミコン版なら気軽に使うことができる。ゲームセンターというのは、玩法・ルール・オート・オート・オートによって、その姿を大きく変えるのだ。ど痛感した出来事だつた。



「KOF」

前本進一

1999年。僕はサラリーマンとライターの二足のわらじを履き、目の回るような忙しい日々を送っていた。やることも考えるべきことも山積みで、睡眠時間は常に不足していたが、毎日に緊張感と充実感があった。知り合いから『グラディウス』の新作の情報を聞いたのはそんな頃だった。アーケードでは実際に1年ぶりの復活。正直に言えば、喜びと共に戸惑いも覚えていた。ゲームセンターは格闘ゲーム化され、『KOF』の新作が夏の訪れを感じさせてくれた。3Dでは『鉄拳』の新作の噂がちらほらと聞こえだし、『チャラ』『チャラ』『チャラ』の新作がそろそろ恋しくなる。

『グラディウス』も本体に同梱され、まだX-68000版を始めとして、精度の高い移植版がいくつも発売されていた。『ナミ』も『グラディウス』のコナミというより『ときめき』として、『タルギア』のコナミと呼ばれることが多くなっていた。『重の意味』で過去となっていた『グラディウス』が『グラディウスⅡ』復活として帰還したのは、まだ肌寒い時期であったよう記憶している。『Ⅰ』の人工太陽を思わせる、タリックな輝きの球体『Ⅲ』の植物面と似たツタ。さらに泡、火山、細胞、モアイと『グラディウス』的なモチーフが随所に盛り込まれていて、ボスアシストのステージでは初代のボスアシストに描かれていた緑色の要塞がボスを射出する。見てくるうちに、黄金時代の思い出が蘇ってくるよ。

た。滑らかに動く敵機、流れるように姿を変える黄玉球、突然回転する地形。まさに現代の『グラディウス』だった。難度の高さも強

烈で、僕は格闘ゲームの合間に死んで死んで、死にまくった。しかし、僕の地元では『グラディウスⅣ』は短命だった。「復活」したはずの『グラディウスⅤ』は更を待たずに消え、なぜかボスターだけが壁に残されていた。ゲームセンターの主力はプリクラと格闘ゲー

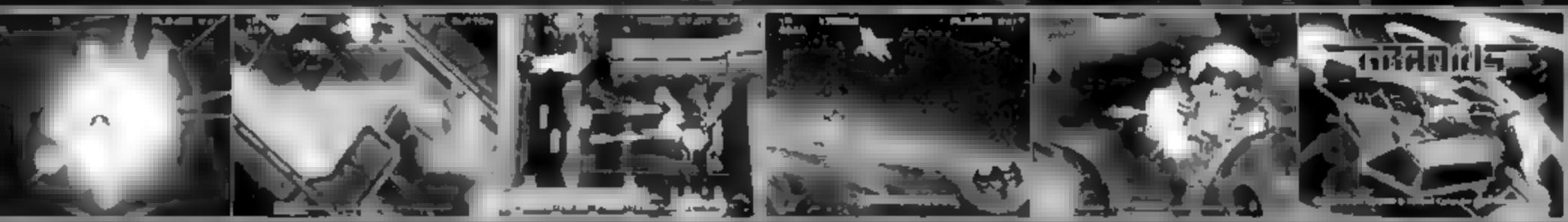
トムの対戦台であり、数分も數十秒で1コインが消費される時代に、プレイが長くかかるショーティングというのはオペレーターとしても論外だっただろう。「まあ、仕方ないよね」とつぶやき、数秒後に愕然とした。『ゲームセンターのお台所事情』が見えてしまった自分の認識と、あつさりとした詰めのつぶやきに。11年間、僕は色々なものを見ていた。色々なことが分かるようになつた。見ることと、知ること、覚えること、分かることは喜びだと思っていた。さすがにその日はゲームをする気になれず、僕は家に帰つた。

2004年、僕は相変わらず忙しい日々を過ごしていた。とにかく時間が足りず、日が48時間くらいあればいいのに、と本気で思っていた。エントロームが始まり、ゲームセンターの中には商売替えする所も現れた。初代『グラディウス』と出会ったゲームセンターは映画館こと無くなつた。『沙羅曼蛇』『グラディウスⅠ』を見たゲートムセンターは小綺麗なパチスロ屋となり、ゲームミュージックのかわりに、大音量の「愛をとりもどせ!」が流れている。『グラディウスⅡ』が最初に入荷したゲームセンターはプリクラが山と重かれた男子禁制の店となっていた。最初にその報に接したのは、おゆる業界筋からだつた。あの『グラディウス』が家庭用オンラインで復活、開発を担当しているのは、あのトレジャーダだというのだ。

あの』が続いたが、これはそれだけ衝撃が大きかつたということ、日本に残る数少ない職人集団が、今度は『グラディウス』を手がけ

「コナミの縁は深く、100%ありえない訳ではない。確実な裏付けを取った時、思わず快哉を叫んだことを記憶している。しかししながら、不安を覚えていたのも確かだ。数多くのリメイクが発表された時期であり、いくつかのゲームはオリジナルとは違った出来になっていた。僕は、周辺情報を断ち、発売日を指折り数えて待った。不健康な体には辛い夏。街に出た時は、色々な用事を済ませるために寄り道をするのが常だったが、「グラディウスV」を手に入れたら僕は、その日ばかりはまっすぐ帰った。帰りのバスの中で、何度もミニユアルを箱から取り出そうと思つただろうか。帰宅し、ビニール袋の中から「グラディウスV」を取り出し、シュリンクを破き、「ディスクを取り出し、P.S.2の電源を入れる。果たして「グラディウス」は復活したのか。このディスクの中には何が待っているのか。すべてがもどかしかつた。

コナミの外に出た「グラディウスV」だが、その内容は実にグラディウスしていた。それだけでなく、本当に恐いゲトムになつて帰ってきた。「入り組んだ地形が恐い」「コア系のボスが微妙に角度を変えてきて、攻撃が届かなくなつたら恐ろしい」「泡や結晶の類が大量に出てきたら恐い」「ビッグコアが、真上のように攻撃が届かない方向から襲つてきたら恐ろしい」「オプションハンタートが山ほど出てきたら恐い」というような「グラディウス」プレイヤーにとつての悪夢が次々と現出する。また、オプションの編隊形成と火力の集中は「グラディウス」の大きな特徴だが、これを眞面目に突き詰めなければならぬ。「グラディウス」を本当に理解していないとできないことではないだろうか。しかも、後半ステージではピックバイバーが「超時空戦闘機」と呼ばれている眞の能力が久しぶりに披露されるのだからたまらない。また、シユーテイングが宇宙から遠ざかつて久しいが、「グラディウスV」は深く、暗く、美しい



宇宙空間を表現している。ゲーム内容はグラディウスしてもらおう。横スクロールアクションは時代遅れのジャンルと言わざるを得ない。この新しさはどういうことだろ。たが、時代が進むたために必要な時間だったのではないだろうか。
2007年。狂喜も終わるとしている9月中旬、僕は洋ゲーを求めて秋葉原にいた。ひいきの洋ゲーリョーブからの帰り道、電気屋の前に人をかりができていた。何か流行のアニメを流しているのだろうか。と覗いてみたら、そこでは「グラディウスV」のストーリープレイが放映されていた。縦穴下り、細胞、無数の隕石、無限にわくシール。難関のことごとくを一糸乱れない操縦で突破していく夕暮れの秋葉原を歩く人々が一人。また一人と足を止めて、ピースサインの戦いに見入る。すげえ。あんなのどうやってるんだよ。全部パクリを把握してるのがね」「マジすごくな?」ボスを倒すたびに「おお下令」とため息にも似た声がもれる。「うわ、カッコイイ」「なんだか「グラキ」欲しくなってきた」「ブレミスで頑張って欲しいよね」まるで初代「グラディウス」が出たばかりの「ゲームセータ」のようだった。そこにはただ純粋な憧れがあった。ゲームが上手いことは凄いことであり、ゲームを先に進めることは更なるワンダリに出会うことだった。初代「グラディウス」が発売されて22年。秋葉原というゲームの聖地でこんな光景に居合わせることができた。その時の僕は、確かに幸福だった。ゲームはまだまだ面白く、非日常の冒險であり得るのだ、と思った。まるで心が洗われたようだつた。やがてビデオは終わつたが、夢の時間はまだ続いていた。僕は電車に乗り、家路につく。帰宅して最初に立ち上げるゲームをなににするかは、もう決まつていて。今日はシリーズを夜通し遊ぼう。なんといっても、僕はゲームが大好きなのだ。

■ グラディウス シリーズ年表

1985年5月29日	グラディウス[アーケード]
1986年4月25日	グラディウス[ファミコン]
1986年7月4日	沙羅曼蛇[アーケード]
1986年7月25日	グラディウス[MSX]
1986年11月19日	グラディウス[PC-8801]
1986年12月28日	グラディウス[X1]
1987年2月1日	グラディウス[X68000]
1987年6月26日	ライフフォース[アーケード]
1987年8月22日	グラディウス2[MSX]
1987年9月25日	沙羅曼蛇[ファミコン]
1987年12月26日	沙羅曼蛇[MSX]
1988年3月24日	グラディウスⅡ GOFERの野望[アーケード]
1988年4月28日	パロディウス ータコは地球を救うー[MSX]
1988年10月1日	沙羅曼蛇[X68000]
1988年12月16日	グラディウスⅡ[ファミコン]
1989年1月27日	ゴーファーの野望 EPISODEⅡ[MSX]
1989年12月11日	グラディウスⅢ 伝説から神話へ[アーケード]
1989年12月15日	ネメシス[LCD]
1990年2月23日	ネメシス[ゲームボーイ]
1990年4月25日	パロディウスだ! 神話からお笑いへ [アーケード]
1990年11月30日	パロディウスだ![ファミコン]
1990年12月21日	グラディウスⅢ[スーパーファミコン]
1991年4月5日	パロディウスだ![ゲームボーイ]
1991年4月19日	パロディウスだ!—神話からお笑いへー[X68000]
1991年8月9日	ネメシスⅡ[ゲームボーイ]
1991年11月15日	グラディウス[PCエンジン]
1991年12月6日	沙羅曼蛇[PCエンジン]
1992年2月7日	グラディウスⅡ GOFERの野望[X68000]
1992年2月21日	パロディウスだ! 神話からお笑いへ [PCエンジン]
1992年7月3日	パロディウスだ! 神話からお笑いへ [スーパーファミコン]
1992年12月18日	グラディウスⅢ GOFERの野望[PCエンジン]
1993年11月12日	ネメシス'90改[X68000]
1994年4月26日	極上パロディウス 過去の栄光を求めて[アーケード]
1994年11月25日	極上パロディウス[スーパーファミコン]
1994年12月3日	極上パロディウスだ! DELUXE PACK[プレイステーション]
1995年5月19日	極上パロディウスだ! DELUXE PACK[セガサターン]
1995年12月15日	実況おしゃべりパロディウス[スーパーファミコン]
1996年1月	沙羅曼蛇2[アーケード]
1996年3月	セクシーパロディウス[アーケード]
1996年3月29日	グラディウス DELUXE PACK[プレイステーション]
1996年3月29日	グラディウス DELUXE PACK[セガサターン]
1996年11月1日	セクシーパロディウス[プレイステーション]
1996年11月1日	セクシーパロディウス[セガサターン]
1996年12月13日	実況おしゃべりパロディウス ~forever with me~ [セガサターン]
1996年12月20日	実況おしゃべりパロディウス ~forever with me~ [プレイステーション]
1997年2月21日	グラディウス DELUXE PACK[Windows]
1997年6月19日	沙羅曼蛇 DELUXE PACK PLUS[セガサターン]
1997年7月3日	沙羅曼蛇 DELUXE PACK PLUS[プレイステーション]
1997年7月	ソーラーアサルト[アーケード]
1997年8月28日	グラディウス外伝[プレイステーション]
1997年9月25日	パロウォーズ[プレイステーション]
1997年12月	ソーラーアサルトリバイズド[アーケード]
1999年2月	グラディウスⅣ 復活 [アーケード]
2000年4月13日	グラディウスⅢ&Ⅳ 復活の神話 [プレイステーション2]
2002年1月17日	グラディウスジェネレーション[ゲームボーイアドバンス]
2004年7月22日	グラディウスⅤ[プレイステーション2]
2006年2月9日	グラディウス PORTABLE[PSP]
2007年1月25日	沙羅曼蛇 PORTABLE[PSP]
2007年1月25日	パロディウス PORTABLE[PSP]
2007年10月15日	オトメディウス[アーケード]
2008年9月2日	GRADIUS ReBirth[Wii]
2008年11月20日	オトメディウスG(ゴージャス!)[Xbox 360]
2011年4月21日	オトメディウスX(エクセレント!)[Xbox 360]

※「廉価版」「シリーズ名以外の同時収録ソフト」「モバイル用アプリ」「ビデオゲーム以外の製品」は、省略しております。



【ダライアスの深層】 EXTRA VERSION



表紙は「ダライアス」の艦とも言える巨大戦艦、キングフォスル（シーラカンス）。背景は初代ボス戦でおなじみの亞空間気流です。グレートシング（クジラ）とグリーンコロナタス（タツノオトシゴ）を合わせた3機が表紙奥から手前に編隊を組んで登場している構図もあったのですが、それは恐怖すぎるだろう、というプレイヤー視点の良心から自重しました。“おかしら”部分をクローズアップしての表紙掲載でしたが、初めてアーケードでボス戦に挑んだ時の衝撃を連想していただけたら嬉しいです。ちなみに背表紙はシルバーホークを意識して赤色でした。特集名の「ダライアスの深層」の右下にSHINSOUと英字を置いてあるのは、海外版『ダライアス外伝』のロゴの漢字部分にGAIDENと英字が振ってあったことのパロディでした。

ゲームサイド Vol.21

2009年12月号
発売日●2009年11月2日
表紙●『ダライアス』
©TAITO CORPORATION 1986 ALL RIGHTS RESERVED.

『ダライアス』の復活に賭けた！

『ダライアス』シリーズが12年ぶりに復活する！その名も『ダライアスバースト』。ですが読者には12年前にゲームに触れていなかった人もいて『ダライアス』自体を知らない人もいます。そこで特集の構成は、『ダライアス』シリーズの斬新さを年代順に振り返りつつ、多画面筐体で『I』『II』を遊んだ初期シリーズの衝撃を疑似体験できるような構成を意識しました。今回の再録にあたって、掲載時は開発中バージョンのプレイヤーレポートだったPSP版『ダライアスバースト』の記事を製品版の記事に変更し、最新作『ダライアスバースト アナザークロニクルEX』の記事などを追加しています。







シリーズ特集 ダラライアスの深層 SHINSOU EXTRA VERSION

DARLUS



ダライアス、 それは三画面 という名の プライド

Text= 多根清史(フリーライター)



「ダライアス」、それはゲームといふにはあまりに大きく、分厚いボディソニック(※)を響かせ、そして三画面の横長だった——パートの屋上にある「乗り物」の延長上にもなく、例えるべき先行者のいらない比類なきもの。

その偉容を前にして筆者の胸にわき上がったのは、意外にも「さまあ見る」という暗い悦びだった。本作のゲームシステムも、個々のギミックについても、当時のゲーム文化の流れからかけ離れたものは何ひとつない。左から右へと進んでいく横スクロール・シューティングしかり、パワーアップし

かり、「デカキャラ」の動き回るホースステージしかしり。

しかし、どの要素もケタ外れで、規格品をせせら笑うかのようなデカさ。3つのディスプレイを横に並べてフルサイズ版なら幅が2m以上にも及ぶボディ、耳に響くというより地鳴りがする重低音の存在感、まさにゲーセンに陸揚げされたクジラだ。

こんなものが、家庭用ゲーム機に移植できるわけがない……初めの「さまあ見る」の正体がコレだ。80年代も半ばに差しかかった当時は、ファミコンをはじめ家庭用ゲーム機が、業務用アーケードゲームを猛追していた頃のこと。すでにマーケットの規模では逆転していたかもしだれないが、発売されてからずっとスペックが据え置かれる定めの家庭用ゲーム機と、金に糸目を付けずに最新のチップを積んだ業務用ゲームとの性能差は聞くばかり。ところが「敵」の家庭用もさるもので、プログラムのテクニックも年々上がり、ハードの研究も進んで潜在力が引き出され、アーケードの移植も形ばかりを物まねした域から抜け出してきた。

「ダライアス」、それはゲームといふにはあまりに大きく、分厚いボディソニック(※)を響かせ、そして三画面の横長だった——パートの屋上にある「乗り物」の延長上にもなく、例えるべき先行

かつて子どもたちが補導される危険を冒してまで通つたあこがれのアーケードが、家で(先行投資はあるが)何回でもタダゲーが遊べるものと、お隣同士に甘んじていいのか?

こうした反発の混ざった危機感は、きっとゲームメーカー側にも共有されていたのだろう。実際、ファミコンの発売から1年後にあたる84年頃を境にして、各社が申し合わせたように家庭用に移植できなさそうな過剰なスペックの製品を投入してきた。三画面のディスプレイを先がけて採用したドライブゲーム「TX-1」(タツミ)や、セガの「スペースハリアー」「ほか体感ゲーム、タイトーならばガン・シユートティングの「オベレーションウルフ」など。これらは先進的な挑戦のようでいて、実は「業務用から家庭用へ」、移植込みのライフサイクルを視野に入れざるをえない趨勢への逆行だったと歴史が物語っている。

アーケードゲームメーカーの悲しいまでの意地。あたかも戦艦大和の大艦巨砲主義(火力と船のサイズがすべてという考え方)のように、彼らは家庭用ゲーム機を足元にも寄せ付けるないスペックを追求する。体感。巨砲主義を追求したのではないか。

そうした文脈の中におくと、「ダライアス」の放った光芒がクリアに浮かび上がるはずだ。

©TAITO CORP 1986 ©TAITO CORP 1989 ©TAITO CORP 1990

*ボディソニック 技術的用語としては「ボディソニック」とはトランスデューサー(電気・機械振動変換器)で音を振動に変換するのが本来の意味。タイトーでは「電車でGO」筐体がこれを採用している。実は「ダライアス」筐体は正式な意味でのボディソニックではなくスピーカーの振動を座席に伝えているだけなのだが、稼働当時に「ボディソニック」と報道されたことから、ファンの間では音でシートが震えることをボディソニックと呼ぶことが定着している。

DARIUS HUGE BATTLESHIP AQUARIUM [ダライアス 巨大戦艦水族館]



©TAITO CORP 1986

KING FOSSIL キングフォスル CODENAME フォカス

WE ARE NOW
RUSHING INTO
"A" ZONE
BE ON YOUR
GUARD!



SAGAIA
PUSH START
TAITO
© TAITO CORP. 1991
ALL RIGHTS RESERVED
LICENSED BY NINTENDO

三画面とボディソニックの存在感、そして進化へ

「ダライアス」を唯一無二のシューティングとしているのは、横に複数画面は史上初ではないが、「縦き目がない横長の画面」となると話は別。ドアの左右を見るように枠があつても差し支えないドライブゲームと違い、ドット単位の素早い反応が求められるシューティングにおいて、縦き目は「画面にヒビが入ってる」と同じこと。

そこで、「ハーフミラー」なる秘密兵器が投入された。筐体の上下に3つのモニターを置いて、それを一方向のみの光を反射する鏡、いわゆるマジックミラーに映することで、あたかも一続きのパノラマ画面があるかのように見せかける手品だ。

複数画面が『ダライアス』の発明ではなかつたように、このアイデアも先輩たちからの借りもの。古くは同社の『スペースインベーダー』のアップライト筐体でゲーム画面と手描きの背景を合成し、「ワイヤーベン FO」(1985年)では上下の二画面を合わせて不思議な浮遊感ある3Dっぽさを演出していた。二つのありものを掛け合わせた結果、どこにもない新種が誕生したわけだ。

三画面の水平に広がつた空間は宇宙でもあり、水の満たされたアクアリウムのようでもある。という連想が働いたのか、本作のボスのモチーフは「お魚」(に準じる水生生物)に統一されている。三画面もあるのだから、一画面を独り占めるわがままボディも許される。「WARNING!」と鳴り響く警告音に続き、ザコが露払いとばかりに一掃され、暗闇から魚型戦艦が徐々に巨体を現す……この武者震いする独特の間も、横画面の長さがもたらしたぜいたくだらう。耳よりも腹にズンと染み渡るボディソニックこそ、本作を「カラダの記憶」にしている重要なファクタ。上からはFM音源を用いた80年代ゲームミュージックの特徴である高音を基調とした音のシャワーが降り注ぎ、腰かけるイスに埋め込まれたスピーカーから重低音が突き上げるサンドイッチ効果にもうメロメロ。その後、何度もアレンジされる「CAPTAIN NEO」や「COSMIC AIR WAY」など名曲

の数々が、OGRこと小倉久佳氏の名前や、ゲームミュージックの作曲者を意識するきっかけとなつた人も多いのではないか。

サウンドの強みを自覚してか、筐体にはヘッドホン端子も標準装備。かくいう筆者も、おろし立てのイヤホンを挿してゲームスタートしたところ、大音量のため一発でポン!と焼き切られましたよ。そんな騒がしさと裏腹に、スピーカーを埋め込んだ二人がけできるシートには、よく仕事帰りのサラリーマンが横になつてたり……『ミッドナイトランティング』といい、寝心地々がいいのもタイト一大型筐体ゲームの伝統かも。

「ゲームのためのハード」というアーケードの思想を形にしたような究極の筐体のため、『ダライアス』に続く入れ替えソフトは「ニンジャウォーリアーズ」と『ダライアスII』の2本のみ。続編の「ダライアス外伝」と「Gダライアス」も汎用の筐体に収まる一画面となり、水生生物モチーフの戦艦やパワーアップシステムなどを継承しているにどどまつていた。シーラカンス(初代)から始まつたボスが胎児(『II』)にたどり着いた

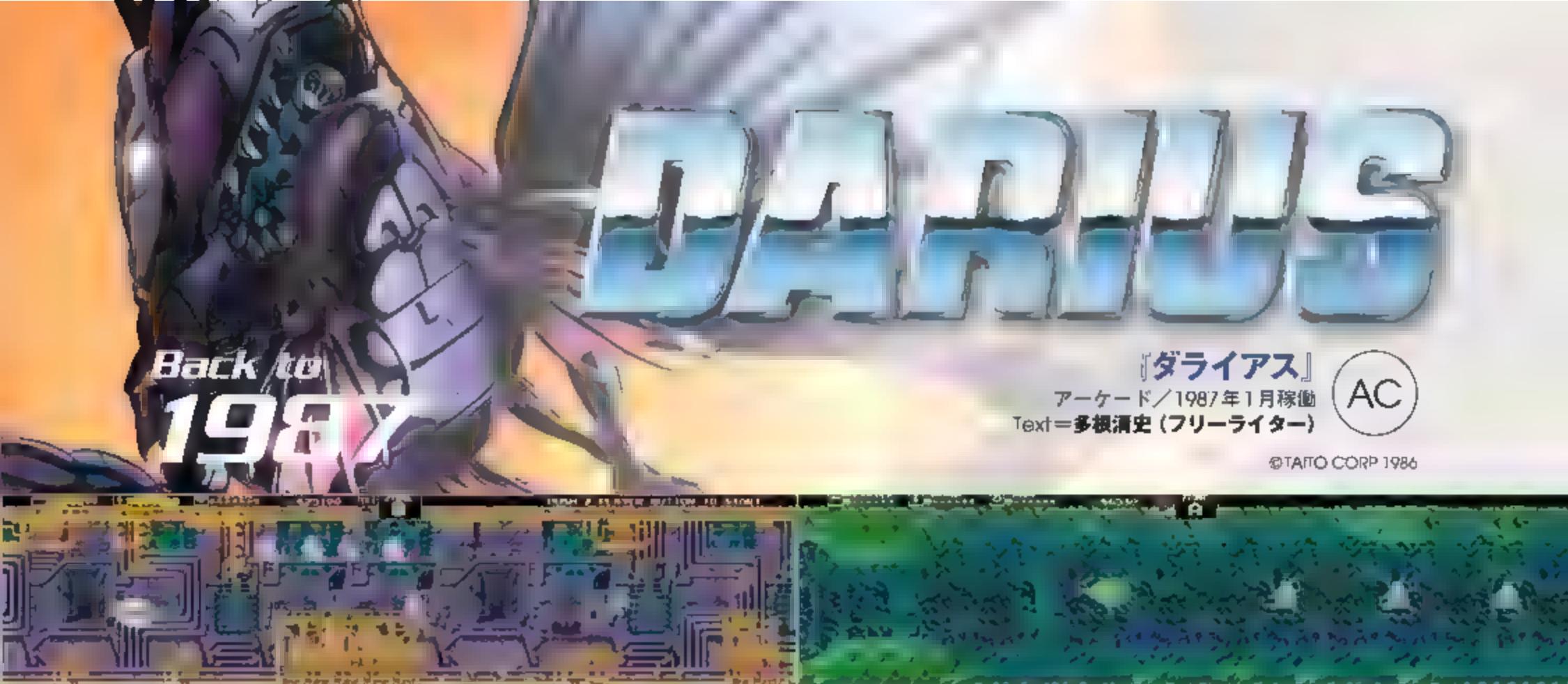
本シリーズは「進化」をテーマのひとつにしており、時代に合わせた変容は喜ばしい限りだ。しかし、『スーパーダライアス』など初期の家庭用への移植作品の苦闘ぶりに、家庭用を寄せ付けようとした強烈なブレイド』の残照がまぶたによみがえるのも確かのこと。もはやバーチャルの交換もままならない三画面の巨体が稼働しているさまを見かけたなら、それを支える人々の『ダライアス』への愛や、たゆまぬメンテが息づいていることに思いをはせてほしい。

DARIUS HUGE BATTLESHIP AQUARIUM
[ダライアス 巨大戦艦水族館]

©TAITO CORP 1986

ELECTRIC FAN
エレクトリックファン(CODENAME インギンチャク)

©TAITO CORP 1991 ©TAITO CORP 1993 ©TAITO CORP 1994
©TAITO CORP 1997 ©TAITO CORP 2009



『ダライアス』

アーケード / 1987年1月稼働

Text=多根清史(フリーライター)



©TAITO CORP 1986

全26エリアの超大型 シユーティング

初代「ダライアス」の作りは、横スクロール・シユーティングの基本にとても忠実。その伝統に裏づけられたシステムが宇宙をも丸のみする三画面の筐体と出会った時、未知の体験にワープ！

自機である「シルバー・ホーク」は、対空攻撃と対地攻撃、そして敵の攻撃を防ぐシールドを持つ。それぞれの武装は、専用のパワーカップセルを取ることで段階的にパワーアップ。対空が赤、対地が緑、シールドが青といった具合だ。

対空攻撃は「ミサイル」を起点として、「赤玉を8個取る」とにレーザー（敵を貫通）、ウェーブ（壁も貫通する）へと進化。対地攻撃の場合はボム（前方下のみ）→ツイン（前方の上下）→マルチ（前後×上下）、シールドはアーム→スーパー→ハイパー（壁に当たると跳ね返る）の順である。

さらに、各段階の中でもりくまでのレベルがある。一度ミスると、ミサイルならミサイルの振り出しに戻され、復活が非常に困難というのも「グラディウス」など横シユーティング十パワー・アッ

プの先行者に倣つた仕様と言える。このように強力な武装を誇るシリバーホークといえども、三画面にわたる広大な空間をカバーしきれない。画面内には一定の数のショットしか存在できず、外した弾は残り続ける。つまり弾切れを起こしやすいシステム。常に前へ前へと出て一発一発を確実にヒットさせていくとともに、敵砲台などの配置を先読みしてつぶしていく攻めの姿勢が求められる。

さらに、最も手ごわい「敵」かもしれないのが、武装であるはずのレーザーの存在。針のように細いためにアタリ判定も小さいため、はじ貫通力があるせいで画面から消えない！ 弾切れしやすい十ボスも耐久力が上がって固くなる三重苦で、そのままの三連装ミサイルで止めるのが初心者の秘けつとされたほど。赤玉を「取らない」よう、どれほど苦労したことか……。

そして全7ステージ、A～Zの26エリアを攻略できる「ルートの分岐」こそが、シリーズを通して受け継がれる「ダライアス」の遺伝子のひとつ。各ステージをクリアするたびに上下二つのルートを選べて、毎回違ったプレイ展開が楽しめる。各ステージはかなり難易

度のばらつきがあり、初心者向けの易しいルートから、マニアが稼ぐのに向いた超難関ルートまで、幅広いユーチャーに対応している。各ステージの最後には、水生生物をモデルにした11体の巨大な戦艦が待ち受ける。デカさのインパクトは言うまでもなく、ヒレやハサミなどのバーツを破壊して解体できる駆け引きのスリル。それでも、Zステージを守る「グレーテシング」の圧倒的な巨体と攻撃力が神々しくさえあるカリスマ性は別格。今なお「鯨狩り」の伝説は語り継がれているのだ。

DARIUS HUGE BATTLESHIP AQUARIUM [ダライアス 巨大戦艦水族館]





同窓や都市、山岳地
図やパンフレットなど
本作の魅力である

ば安心して買うことができた。
それが「ダライアス」となれば、

しつかり理解していたのだろう。

る「移植」ツッショウの時期、小遣
にとつて、移植作品は「あの名作
が家で遊べる」という書き以上に、

しかない。

移植

名移植 PCエンジン CD・ROM 「スーパーダライアス」

いつも昔もアーケードの大型筐体作品を家庭用ハードに移植するのは難しい。そんな前提で90年に発表された名移植を再評価したい。

原作のシナリオを忠実に再現する新規CG映像

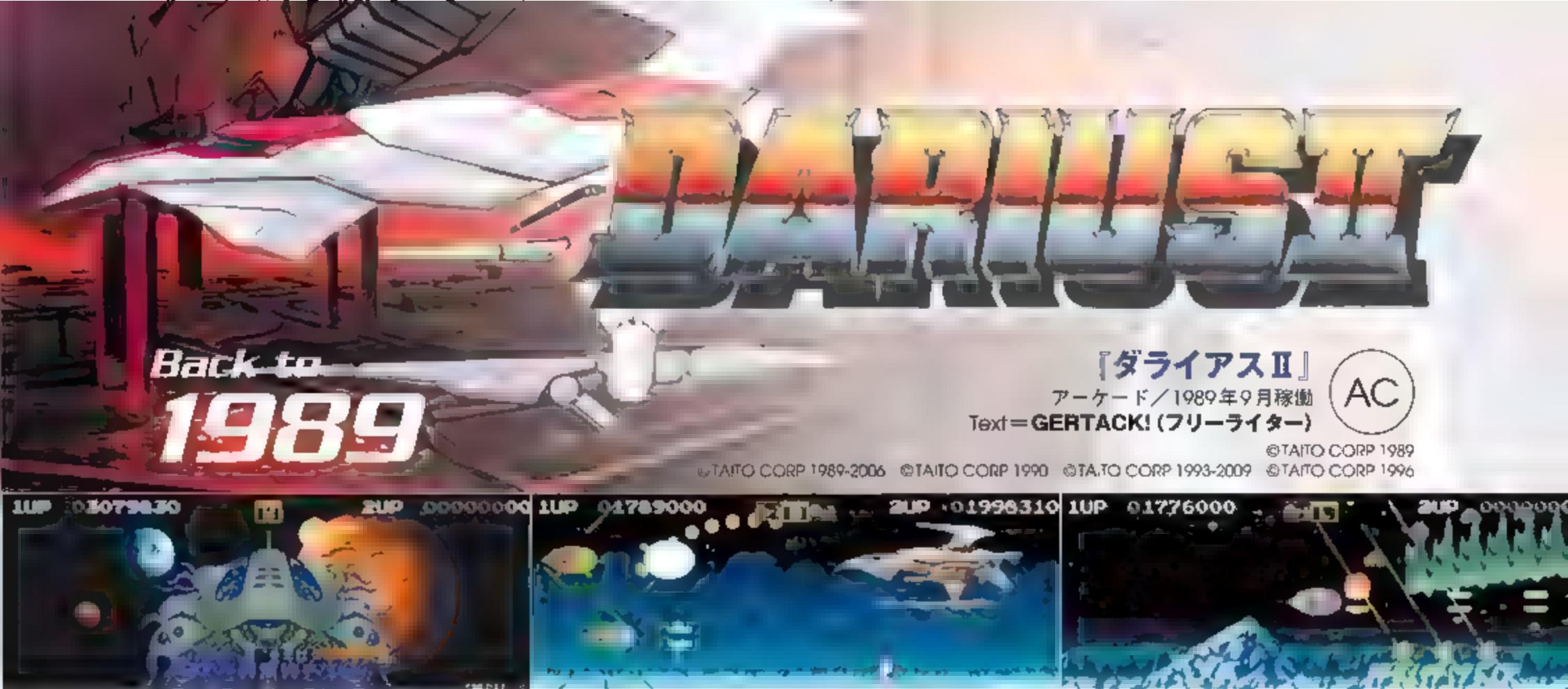
DARIUS HUGE BATTLESHIP AQUARIUM
【ダライアス 巨大戦艦水族館】

©TAITO CORP 1986

BIG RAJARNN
ビッグラジャーンヌ (CODENAME: イトマキエイ)



008
007
006



『ダライアスII』

アーケード / 1989年9月稼働
Text=GERTACK! (フリーライター)



©TAITO CORP 1989
©TAITO CORP 1990
©TAITO CORP 1993-2009
©TAITO CORP 1996

爽快感や豪快さを強化した
『ダライアス』続編の登場
アーケード稼働 당시에圧倒的な人気を博した「ダライアス」のナンバリングタイトルとして1989年に登場した「ダライアスII」は、多画面やボディソニックを用いた迫力ある演出、海洋生物をモチーフにした巨大ボスといった特徴を継承しつつ、自機の攻撃力が大幅にグレードアップし、トーチカ誘爆によるド派手なスペシャル核攻撃を採用するなど、シューティングゲームとしての爽快感を強化。専用のコンパクトな二画面筐体でリリースされたのちに、「二ンジャウォーリアーズ」などからの基板／キット交換による三画面筐体版も追ってリリースされるとでさまざまな設置状況に対応することができる、大型筐体ながら比較的多くのゲーセンで稼働した。また、前作で人気の高かった山岳地帯ステージのBGM「COSMIC AIR WAY」のようなアップテンポ曲「OLGA BREEZE」をステージ1に使用し、サウンド面でのボップ感も強調。筆者のように音楽聴きたさに同作を何度もプレイした方も多いことだろう。

次のレベルへと徐々にパワーアップしてゆくのではなく、ミサイルは8段階、ボムは5段階、レーザーは6段階で最大パワーアップに達するようになつた反面、アイテムの出現数が少なくなつたうえに、一度でもミスすると攻撃力が最弱の初期段階に戻ってしまうため難度は前作よりも上がつていて、なお、ゲームの難易度設定によりアイテムの出現数が変動し、イージーランクでないとフルパワーアップできないという仕様でもあつた。

さらに、前作で登場したキングフォオスルなどのボスが中ボスとして再登場したり、ゾーンXのエンディングの最後に、ゲーム中では未使用となつた超巨大なクラゲ型ボスのハードマウルスクのグラフィックが表示されるのも面白い。なお、ノーミスでクリアした場合は、このエンディングに「来年はダライアスIII」という隠しメッセージが表示されるが、いまだにナンバリングタイトルとしての続編はリリースされていないので、期待したあとにヤキモキさせられたファンの方も少なくないハズだ。

DARIUS HUGE BATTLESHIP AQUARIUM [ダライアス 巨大戦艦水族館]

©TAITO CORP 1986

LITTLE STRIPES

リトルストライプ(CODENAME エノヤイ) ハズ



いろいろカットされてし
まる要素はあるものの、ま
とまりの良いメガドライブ版

世代を超えて移植された 家庭用の『ダライアスII』

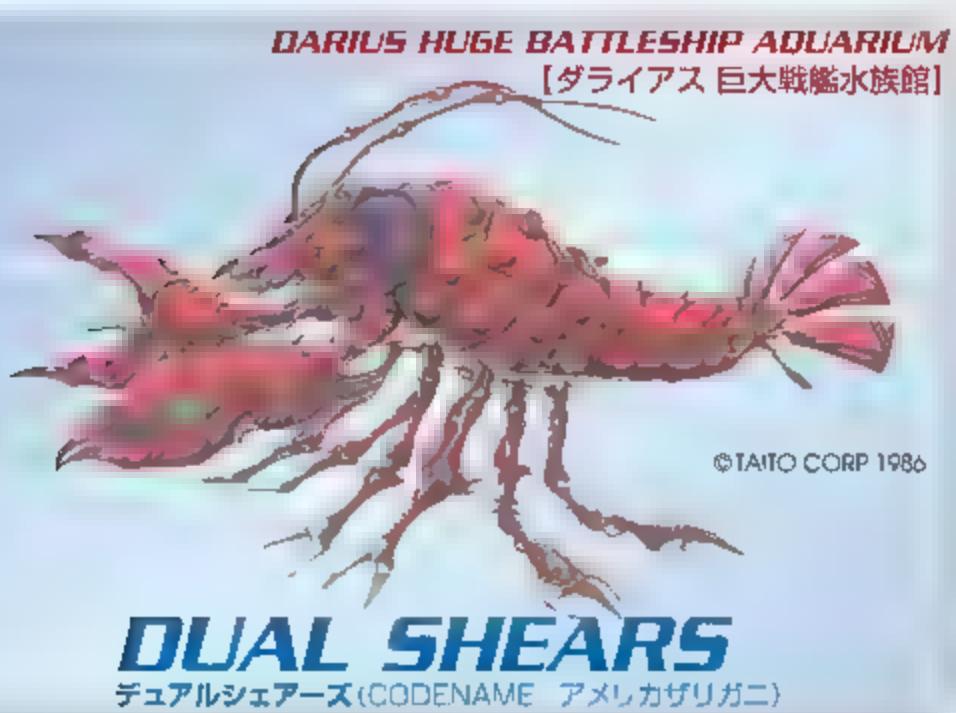
続いて、「ダライアスII」の家庭用移植版について紹介しよう。三画面版のみでリリースされた前作とは異なり、二画面版もリリースされていたことで、画面の圧縮率的に家庭用の一画面でも再現しやすかったからか、長年にわたって8ビット機から128ビット機まで、国内では4機種に移植されている。

スーパーファミコン用のオリジナルタイトル「ダライアスツイン」は、「ダライアスII」をベースとした大幅なアレンジ移植だつたりするので線引きは難しいところだが、厳密に「ダライアスII」を移植したものは、メガドライブ版、PCエンジンスーパーアークード・ROM2版（※1）、セガサターン版、プレイステーション2「タイトーメモリーズII 上巻」（※2）収録版の4本となっている。

メガドライブ版は、本体性能や容量の制約により2人同時プレイが不可であつたり、一部のボスが差し替えられているものの、表示サイズを縮小しつつアーケード版の雰囲気を損なうことなくうまく

再現した良作となっている。PCエンジン版は、アレンジ移植を前面に押し出した「スーパーダライアスII」としてNECアベニュートバーダライアス」とは異なるデベロッパーが開発を担当し、BG MもZUNTATAによるオリジナル楽曲ではなく外部の音楽メロディによるアレンジ曲を使用したことなどで再現性が低く、アレンジ移植の追加要素もむなしく当時のファンには酷評された。なお、現在はWiiのバーチャルコンソールで配信されており、今になって遊んでみると違った意味で面白い点が見つかり、後述する機種でほぼ完全に移植された現在だからこそ、「スーパーダライアスII」のムチャなアレンジ移植は許されるかもしれない。ちなみにバーチャルコンソール版では、ゲームの進行が不能になる点も再現しているので購入の際には公式サイトなどの注意点をご覧いただきたい。

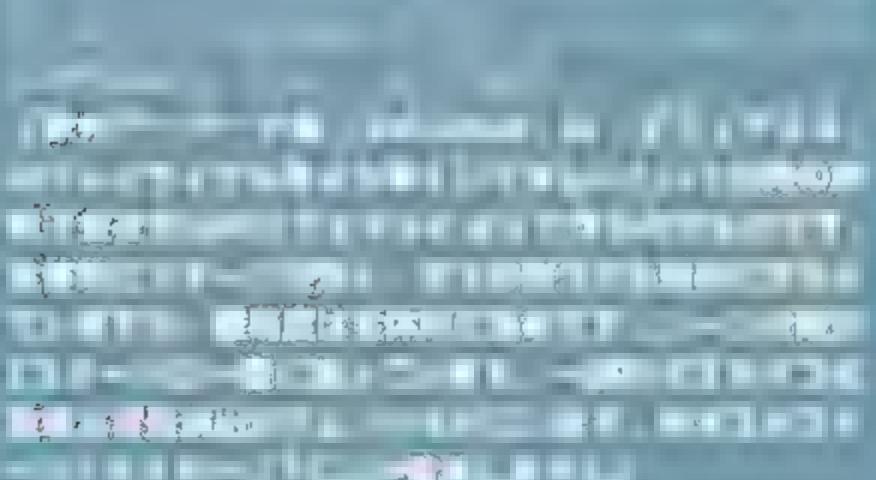
セガサターン版では、本体性能を生かしてゲーム中に任意で画面サイズを拡大縮小することが可能で、それにより二画面版を再現しているが、拡大画面の場合はフィールド全体が見えにくく、縮小画



※1 Wiiバーチャルコンソール「スーパーダライアスII」配信中 800Wiiポイント
※2 PS2「エターナルヒック タイトーメモリーズII 上巻」発売中／2380円



の欧洲アーケード版『SAGAIA』だ。【ライアスII】



直された『SAGAIA』。しかも筐体はアップライトの二



©TAITO CORP. 1989



DARIUS
HUGE BATTLESHIP
AQUARIUM
【ライアス巨大戦艦水族館】



©TAITO CORP. 1986

MYHOME DADDY
マイホームダディ (CODENAME : ヤドカノ)



いかつい体感ゲームから
親しみやすいビデオゲームへ
ヒトデ大量発生でサンゴ壊滅、
河川にボラ大量発生で住民騒然。
たまにニュースで流れる現象だが、
90年代初頭これと似た現象があつた。「ダライアスツイン」(※1)の
大量発生でゲーム屋のワゴンが真
っ赤に埋め尽くされたのである……
。と冗談はさておき、本作は幅
広い層で支持されている「ダライ
アス」シリーズの人気の裾野を大き
く広げた作品と筆者は考えている。
みなさんは「ダライアス」にど
んな印象を持っているだろうか。
薄暗いゲーセンの最深部に居座り、
威風堂々と待ち構える魔窟のヌシ、
少なくとも90年当時の印象はそ
うだった。移植作も「複数画面の
重々しさが一画面でいかに再現で
きるか?」という一点がとにかく
重要視されていたように思う。そ
の点、本作は「シリーズ初の一画
面オリジナル「ダライアス」であ
る(※2)。「ダライアスII」をベー
スに一画面で違和感なく遊べるよ
う大胆にアレンジした意欲作だ。
確かに、グラフィックの新鮮味の
薄さ、ウェーブとナバームの差が
ありすぎるショット切替、最終面

河川にボラ大量発生でサンゴ壊滅、
河川にボラ大量発生で住民騒然。
たまにニュースで流れる現象だが、
90年代初頭これと似た現象があつた。「ダライアスツイン」(※1)の
大量発生でゲーム屋のワゴンが真
っ赤に埋め尽くされたのである……
。と冗談はさておき、本作は幅
広い層で支持されている「ダライ
アス」シリーズの人気の裾野を大き
く広げた作品と筆者は考えている。
みなさんは「ダライアス」にど
んな印象を持っているだろうか。
薄暗いゲーセンの最深部に居座り、
威風堂々と待ち構える魔窟のヌシ、
少なくとも90年当時の印象はそ
うだった。移植作も「複数画面の
重々しさが一画面でいかに再現で
きるか?」という一点がとにかく
重要視されていたように思う。そ
の点、本作は「シリーズ初の一画
面オリジナル「ダライアス」であ
る(※2)。「ダライアスII」をベー
スに一画面で違和感なく遊べるよ
う大胆にアレンジした意欲作だ。
確かに、グラフィックの新鮮味の
薄さ、ウェーブとナバームの差が
ありすぎるショット切替、最終面

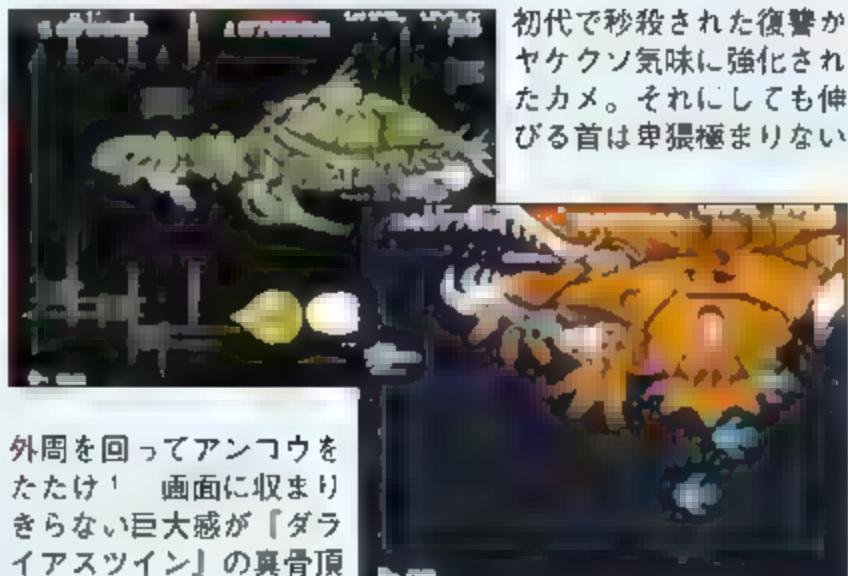
の理不尽な難易度など不満に感じ
る点はあるが、それらを差し引い
ても一画面でこそ映える演出面の
試みは興味深い。画面全体を大き
く飛び回るクジラや、巨大なアン
コウの外周をたたく展開は一画面
だからこそ巨大感が強調され、熱
くなる。そしてこれらの演出は以
後の「ダライアスツイン」に確実に受
け継がれていったのである。

もうひとつ忘れてならないのは、
本作がシリーズ中、最も幅広
い層に遊ばれた「ダライアス」だ
という点だ。前述のワゴンセール
は半分冗談だが、スーパー ファミ
コンのシューティングが限られて
いた当時、ゲーム小僧が安売りに
飛びつくのは当然。ミス時にパワ
ーダウンしないおかげで、2人同
時プレイが気軽に楽しめたのもよ
かった。近寄りにくかった「ダラ
イアス」というブランドは「ダラ
イアスツイン」で手の届く身近な
存在になつたのだ。スーパー ファ
ミコン ブームとともに「ダライア
ス」をお茶の間に定着させた功績
は大きい。「ダライアスツイン」
で「ダライアス」は「体感ゲーム」
という枠から解放され、より自由
で幅広く遊ばれる「ビデオゲーム」
へと進化したのだ。

DARIUS HUGE BATTLESHIP AQUARIUM
【ダライアス 巨大戦艦水族館】

©TAITO CORP. 986

FATTY GLUTTON
ファッティグロトン(CODENAME ピラア)



初代で秒殺された復讐が
ヤケクソ 気味に強化され
たカメ。それにしても伸び
る首は卑猥極まりない

*1 Wi-Fiチャルコノナル『ダライアスツイン』配信中/800Wiポイント
*2 オリジナル作品以外では移植作として1990年に「スーパー ダライアス」「ダライアス プラス」が一画面の「ダライアス」として存在する。



Back to
1991

『サーガイア』

ゲームボーイ、1991年12月13日発売／3600円

Text=GERTACK!(フリーライター)

GB

©TATOCORP 1991

「ダライアスII」の歐州アーケード版「SAGAIA」と同じタイトルだが、本作は「ダライアス」をベースにしたアレンジ移植作。ゲーム画面の広さや迫力面では引けを取るかもしれないが、ゲーム性は悪くなく、ちゃんと巨大ボスも登場するので、れっきとしたダライアス作品の一員と言えよう。それに、特筆すべきはBGMの再現性の高さ。オリジナル作曲者の小倉久佳氏がサウンド監修として直接かかわっていることもあり、原曲の雰囲気になり近く、むしろゲームボーイ音源による味のあるアレンジサウンドとなっているので、プレイする際にはゲームボーイにヘッドホンを付けて、ステレオでサウンドを堪能してほしい。

ゲーム内容における大きなアレンジ点は、ハード制約のためコストの配置が大幅に違うことと、全8ステージ中の4ステージごとにボスステージが用意されていることだ。ボスステージでは、これまでの3ステージで倒したボスとのリベンジマッチとなつておらず、攻

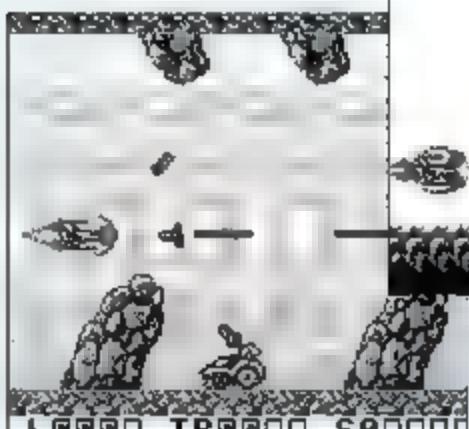
撃力が増した3体のボスを再び倒せばステージのボス戦となる。キングフォスルやレッドクラブなど「ダライアス」および「ダライアスII」のボスに加え、ビッグマン(マンボウ)とエンシャントヘルム(カブトガニ)といった同作オリジナルのボスも登場する。

また、ステージ4の最後に登場するボスのBGMは、「ダライアス」の最終ボスの曲なので、説明書を読まずにプレイすると携帯ゲーム機向けに全4ステージで終了かと思いきや、クリアしても続きがあるのでピックリする。なぜなら、この時点でプレイ時間は約15分を経過し、全8ステージをクリアする頃には少なくとも30分以上はかかるので、ゲームボーイ用のショーティングとしては、かなりボリュームがあるように感じる。

さらに、本作はオプション設定で難易度を3段階に変更することが可能で、設定した難易度に応じてエンディングのグラフィックが異なるというブチ・マルチエンディングを採用している。しかし、ノーマルでもかなり難度は高い。

なお、のちに発売されたオムニバス集「タイトーバラエティパック」にも本作が収録されている。

1回目のボスステージの最初に登場する本作オリジナルボスのビッグマーマン



背景などのグラフィックや音楽も「ダライアス」の雰囲気を上手く再現している

DARIUS HUGE BATTLESHIP AQUARIUM
〔ダライアス 巨大戦艦水族館〕



©TATOCORP 1986

GUARD SAVAGE
ガードサベージ(CODENAME イタチザメ)

Back to
1993



『ダライアスフォース』

スーパーファミコン / 1993年9月24日発売 / 8800円

Text = VHS (フリーライター)



©TAITO CORP 993



突然変異、それは停滞を打破する飽くなき挑戦である。「ダライアス」は進化し続けるゲームだ。進化とは突然変異と自然選択の繰り返しである。「ダライアスフォース」はシリーズにおける突然変異、その突出した変異は受け入れにくかった面もある。だがそれは後の作品にて自然選択され、進化した姿を見せてくれた。

本作の最も特異な点は「水生生物以外のボスがいる」ことであろう。「ダライアス」シリーズは毎回新たなゲーム性を模索し進化してきたシリーズだが、本作は共通点である「水生生物型ボス」というお約束すら破壊し、陸上生物を織り交ぜ、なおかつボス配列に「進化」というテーマを与えていく。拒否反応を起こす人もいるかもしれないが、箱に「バクテリアから恐竜まで、今までと違う世界観が君を圧倒する」とアピールさせて、148ページのルート表を見ていただきたい。下段ルートではミシンコからエラスモサウルスまですべて海もしくは淡水の生物である。エラスモサウルスは「ダ

ライアス」と世界観を共有する「サイバリオン」のボスであり、本家「ダライアス」にも通じる展開だ。一方、中段ルートではリュウグウノツカイで初めてセキツイ動物となり、そこからカメレオンで陸にあがり、次いで鳥類、ほ乳類、ヒトへと進化する「ブテラノドン、ヒトも「サイバリオン」に登場)。このようにボスは「進化」というテーマに忠実に配置されている。そして「進化」とはシリーズの普遍的テーマとも重なる。

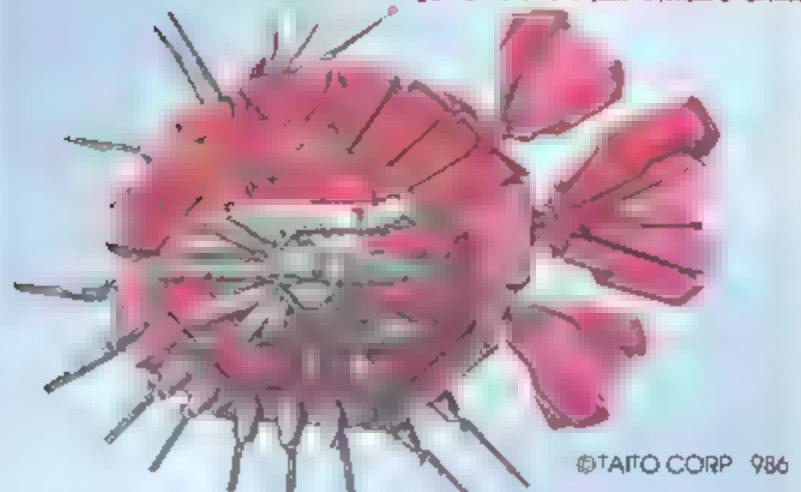
また、本作の変異はゲーム性にも及ぶ。本作はシリーズでは異例

な「地形型パターンシューティング」という方向性が押し出されている。特にボスそのものが地形と化すリュウグウノツカイが後のシリーズに与えた影響は計り知れない。アドリブが許された過去のシリーズの道中に対し、閉塞感漂う狭い地形が回転、変形しステージ内分岐も兼ねてあらゆる方向に進行する本作はパターン化が必須。そうした特徴を反映し、自機は武器の地形貫通性能が異なる3機体を用意している。とはいっても逃げ場のない地形とアーム耐久力の低さ、ミス時の弱体化&戻り復活が本作の魅力を伝わりにくくしてい

るのは残念な点だ。しかし地形重視のゲーム性は後のシリーズの一部ステージに反映され、バラエティを豊かにした。本作の試みは後のシリーズへ受け継がれたが、後のシリーズがマンネリに陥らず新たなアイデアに挑戦できたのは本作の事例のおかげとも言える。

本作は突然変異でありながら、「進化」というテーマで「ダライアス」の本質を浮き彫りにしたメタフィクション作品ともとらえられる。「ダライアス」はこれからも突然変異と自然選択を繰り返し進化してゆくのだ。

DARIUS HUGE BATTLESHIP AQUARIUM [ダライアス 巨大戦艦水族館]



STEEL SPINE
スチールスピン(CODENAME ノセンボン)



Back to 1994

『ダライアス外伝』

アーケード / 1994年稼働

Text=VHS (フリーライター)



©TAITO CORP 1994 ©TAITO CORP 1995

僕が『ダライアス外伝』に
惚れたワケ

長年アーケードゲームを遊んでいた人には「一生何度も繰り返しが遊ぶだろうな」というタイトルが何かしらあると思う。家庭用を年に数回引っ張り出して遊ぶ、ゲーセンで発見するといつもプレイし、今でも1コインクリアできる自分にホッとする。僕にとっては『ダライアス外伝』(*1)がそのひとつだ。そうした作品は人それぞれだが、ゲーセンのレトロコーナーでの本作の設置率が高いことを考えると、本作が多く人の一生モノになっているのではないかと思う。

本作の魅力は何か、と聞かれれば「半透明やラスターを駆使した2Dグラフィックの究極美」「映像とシンクロする幻想的な音楽」「他に類を見ない美しくトリック的な弾幕」などの演出や、「キャラシステムの導入」「ボスで稼ぐと難しくなるマニア殺しの仕様」といった奥深いフィーチャー、「スクア争いのさなかの無敵技発覚による集計打ち切り」などの逸話であろう。確かにこれらは本作の魅力を十分に伝えるものだ。だ

がそうした魅力
が稼働当初から
皆に伝わってい
たかというと、
僕はそうではな
かつたと思う。

本作は一画面
汎用筐体のおか
げか、出回りが非
常によかつた。新
作に群がる人だ

かりの中、本作を初めて見た時僕はその極彩色の映像美に圧倒された。浮かび上がる背景、立体感あふれる優雅な動きを見せて最後は切り身になつて吹っ飛ぶオニキンメ。至近距離で弾やミサイル、ウロコまでばらまくシーラカンス。一画面になつたことで強調された巨大感はすさまじかった。そしてブラックホールボンバーの驚愕の演出！発動した刹那、敵・弾が吸い込まれ、ボスすら引き寄せられる。そんな光景、これまでどんなゲームでも見たことがなかつた。横シューにボンバー＝大味、という固定観念はあつたが、あの演出を見た瞬間、そんな陳腐な考えはブラツクホールのかなたに吹き飛ばされた。そして迎えた初プレイ、心臓は高鳴り、極彩色の世界

に僕の脳ミソはトリップ！あつたかというと、僕はそうではなかつたと思う。

……なんて、半分ウソ。本作に稼働当初からすぐに夢中になれた人は幸運だと思う。僕が本作に本当に夢中になれたのは、別の店でこんなPOPを発見した日からだ——「連射アリ」。最初の店には連射装置がついていなかつた。連射のない台ではザコはショットをすり抜け、中型機は壊せず、ボスは長期戦。ボンバーなんていくつあっても足りやしない。3面で腕は疲れ果て、ひたすら敵に接近され圧迫感が画面いっぱいに充满する横シュー、それが「ダライアス外伝」だった。それまでクリア重視の自分にとって連射は「あれば楽」な存在だったが、この時「ないと無理」と本気で思った。だが

DARIUS HIGE BATTLESHIP AQUARIUM
[ダライアス 巨大戦艦水族館]

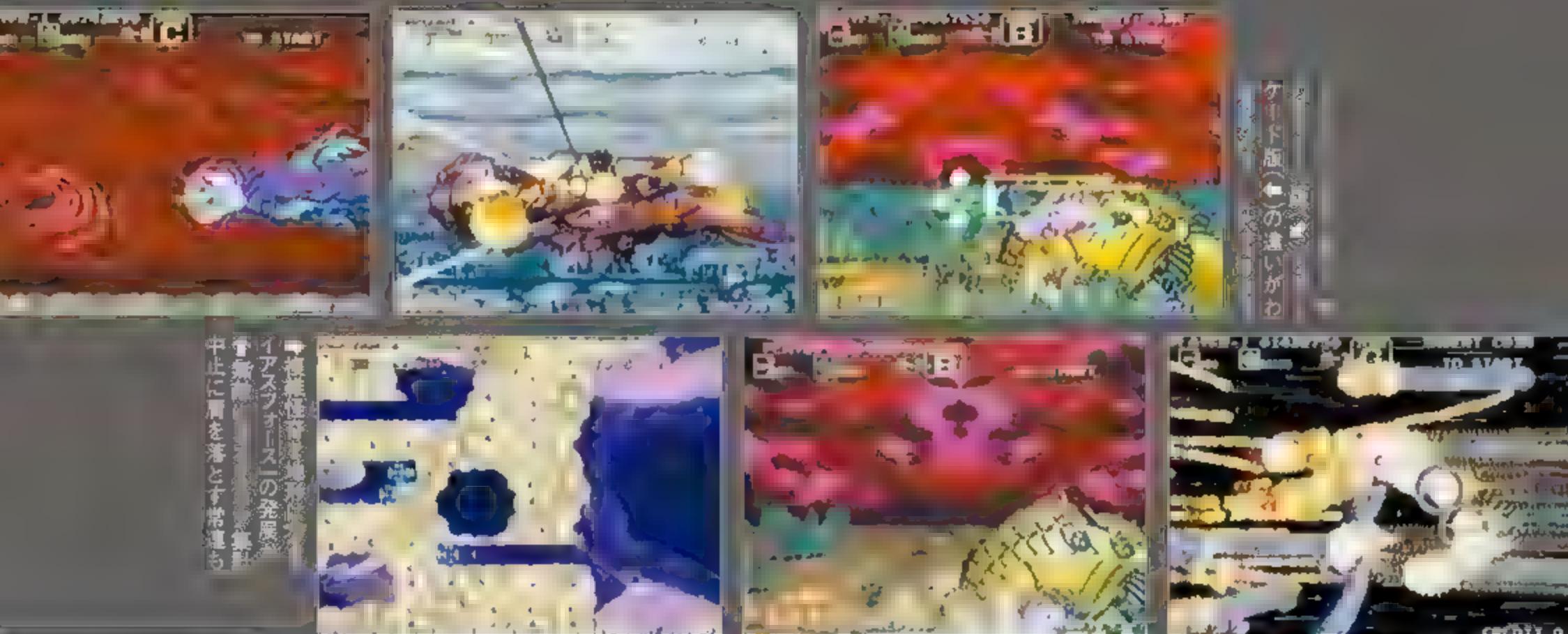


©TAITO CORP 1986

HARD
MOLLUSK

ハードマウルスク、CODENAME クラゲ)

*1 PS2『エタ ナルヒツタイト メモリ ズ上巻』発売中／2500円(税込)



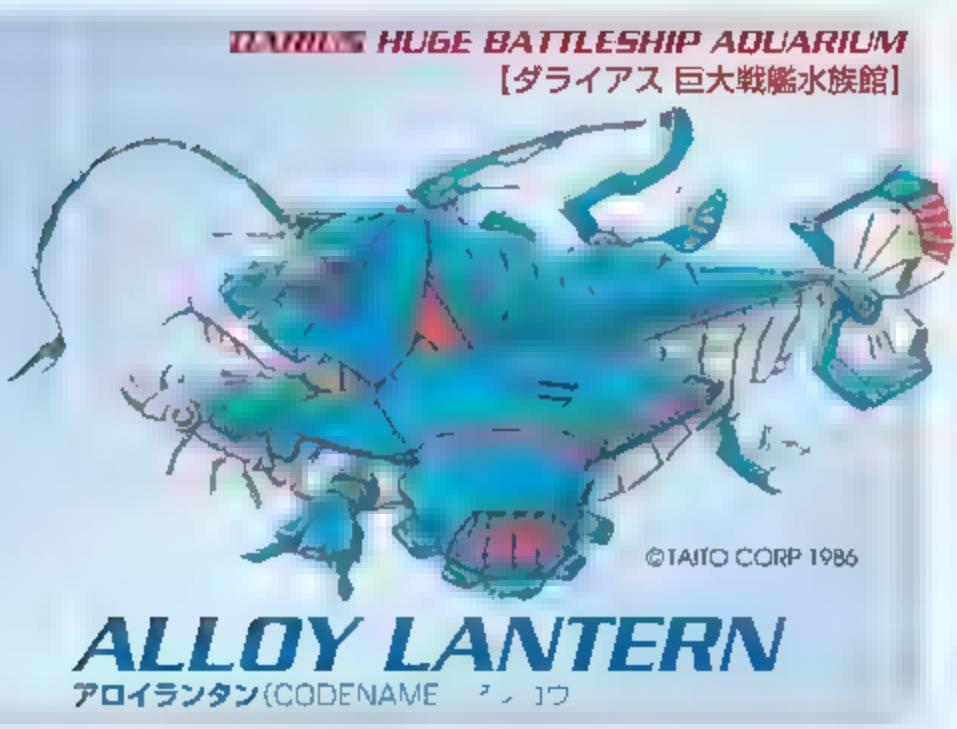
地元で連射装置をつける店なんてハイスコアに熱心な店を除けばまづなかつた。店員が連射装置を知らないことも珍しくなかつたし、客の回転を悪くする装置をつけるはずがない。本作は出回りがよかつた反面、連射装置のない店では高難度な印象があつたと思う。

だが、そのPOPに出会つて状況は変わつた。特定のゲームを快適に遊ぶために店を選んだのはこれが初めてだつたと思う。おかしな行動かもしぬないが、それだけ本作は「先を見たい」という欲求と「連射があればイケるかも」という期待をかき立てたのだ。また、思い返すと赤面してしまつた、そうしたコダワリをもつて店を吟味する自分に酔つていたという思春期特有の妙な思い込みもあつたと思う。ともかく、連射装置の威力は絶大だつた。シンク口連射で弾をぶつ放し幻想的な音楽とともに魚介類と踊る僕はさしずめウォーターボーイズ。アチャヨー（超避け）必至だつた隕石地帯も、連付きでは力と力がぶつかり合う豪快なシンに変身。ボスは危険な攻撃の前に撃破できボンバーの回数も減少、フウセンウンナギ、カニ、そしてクジラと、クリアの階段を駆けて

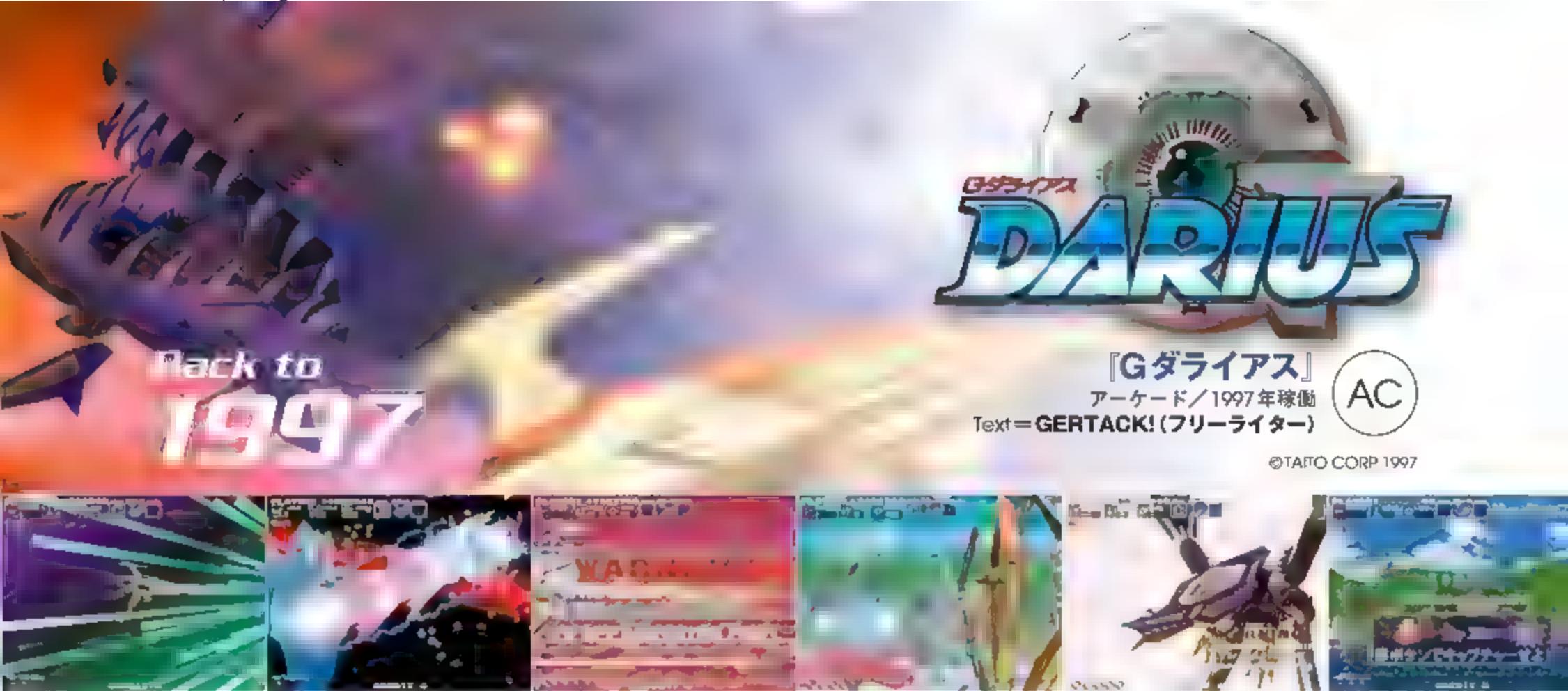
上がつた（それでも捕鯨前のPOP）。レンシャ「には泣く泣くポンバー」。1面と2面をつなぐ音楽の面白さ——長い1曲で構成され、2面の佳境でちょうど曲が盛り上がる——に気づき、驚かされたのもこの頃だ。それも連射装置によって余裕ができたおかげと思う。

本作は一画面化により汎用性を高めつつ、大胆なアイデアを取り入れ驚異的な進化を果たした「ダイライアス」決定版だ。ベストショーティングに挙げる人も多いだろう。だがどんなに優れたボテンシヤルも、それを引き出せなければ意味がない。それを引き出してくれたのはちっぽけなシンク口連射回路だつた。そしてそれを取り付けたのは熱心なオペレーターやプレイヤー、つまりロケーションの当事者たちだ。開発段階で連射装置の使用が想定されていたかはわからない。だがこの装置のおかげで本作の魅力がより多くの人に伝わつたのは事実だと思う。翌年登場したセガサターン版は連射が裏技（※2）で搭載されていたが、これは連射というツールが本作の魅力を引き出すのに効果的であると口頭で説いていたが、

「ダイライアス」は進化するシリーズだ。進化とは外界からの刺激により促されるものである。「ダイライアス外伝」は連射装置という外界からの刺激で真のボテンシャルを引き出され、さらなる進化の高みへ昇つた。そしてより多くの人を魅了し、今なお僕らの心をとらえている。あの日、あの店で連射付きの台に出会えなければ、僕はこのゲームを好きになれなかつたかもしれない。もうそのお店はないけれど、あの台を設置してくれたお店に、店員に、感謝の気持ちを。ありがとう。



*2 メニュー選択画面で日を押しながら右左XZLRの順にボタンを押し、SEが鳴れば成功。



AC

『Gダライアス』

アーケード / 1997年稼働

Text=GERTACK!(フリーライター)

©TAITO CORP 1997

『ダライアス』シリーズ創世記 ながらシステム面が大進化

プレイヤーショーンとほぼ同等の性能を持つアーケードゲーム基板「FXシステム」を採用し、シリーズ初となるポリゴンを用いたグラフィックで登場。前作「ダライアス外伝」に引き続いて一画面仕様であったが、2D視点シミュレーションながらも、ポリゴンによるさまざまなカメラワークでの立体感ある演出が随所になされており、迫力では三画面の初代「ダライアス」を超えたと言えよう。

なお、稼働 당시に50インチの大画面筐体で稼働していたゲーセンも見受けられたので、より迫力ある環境でプレイすることができた。

自機のウェポンは基本的に初代と同じだが、「ダライアス外伝」のようにショットとボムは1ボタンで発射し、アイテムゲージの数は初代よりも少なくなつていて比較的早い段階でレベルアップできる。また、本作最大の特徴は、キャプチャーボールを飛ばして敵機を捕らえることができ、援護機として使用可能なほか、その場で破壊してキャプチャーボムとして使用することも可能。ステージ道中

に登場する中ボスをキャプチャして味方にしている場合には、格闘ゲームの必殺技コマンドのようなレバー入力を行うことで強力なウェポンや体当たりなどの攻撃を繰り出せる。さらに、キャプチャ―した状態でショットボタンを長押しして開放すれば強力な「αビーム」を発射し、ボスの放つ「βビーム」と干渉させることでさらに強力な「カウンタービーム」となり、最大4回までの「フォーフォルダウントー」で破壊力を増大させれば、高次面の手ごわいボスをも撃沈できるのが醍醐味だ。

システム面では、シリーズの特徴でもあるステージ分岐がさらに進化し、全5ステージの計15ゾーンに減ったものの、ゾーン内の後半にも分岐地点が設けられ、分岐先によってザコやボスの攻撃パターンが変化するので合計30通りものエリアが存在することになる。

各ゾーンの最後に登場するのはシリーズの伝統とも言える、水生生物をモチーフにした巨大ボス戦艦だが、登場時のデモシーンがド派手で、ポリゴンの描写性能をフルに生かし、まるで生きているかのようなリアルな挙動と迫力ある演出で見る者すべてを圧倒した。

サウンドは、シリーズを通して引き続き小倉久佳氏が担当しており、さらに神秘性の増した楽曲や機械音を用いたボスBGMなど、ポリゴンによる映像の演出に負けない迫力感を出している。また、エンディング曲の「未来完了」from「7」は、初代「ダライアス」の最終ボスBGMのアレンジとなっているので、オールクリア達成時に聴いてグッときた往年のファンも多かったことであろう。

なお、本作の開発スタッフらが独立して、のちに有限会社グレフを設立したのは有名な話である。





「Gダライアス Ver.2」と家庭用移植版の位置関係

自機パワーアップの項目で触れた「ロビーム」から「フォーフォルドカウンタービーム」までを駆使して敵機を破壊することで最大12倍率の高得点が得ることができたので、本作のハイスクア争いも熱かった。そして、本作が稼働した同年の秋頃にバージョンアップ版の「Gダライアス Ver.2」が登場し、連射ボタンが標準で実装されたほか、「初心者モード」を新たに追加。「このモードは、全3ステージで終了となるが、前半3ステージの中から開始ステージを任意に選択でき、自機がミスしてもアイテムのパワーゲージが1個分減るだけで、さらに敵機をキャプチャードした状態で復活するという易しいモードとなっていた。しかし、「ノーマルモード」ではザコ敵の配置やボスの攻撃方法が変化し、全体的に敵の耐久度やゲムスピードが向上していく難度がかなり高くなり、「初心者モード」の効果も薄く、ブレイヤーが限定される結果となつた。ちなみに、キヤツチコピーは「至高の難易度、これは挑戦だ」であった。

それでも、新たなスコア稼ぎ要素や、タイトーと「ゲームエスト」誌の合同でハイスクアランキング・キャンペーンが実施されたことなどにより、一部のハイスクアラーには支持を得ることができた。敵の容赦ない攻撃を的確に対処するそのシビアな攻略法は、まるでパズルゲームのようでもあった。

もともとプレイステーション互換基板ということもあり、アーケード稼働の翌年にプレイステーション版「Gダライアス」(※1)が発売された。テモ映像の画質低下やBGMの途切れなど若干の難点はあるものの基本的にアーケード版を忠実に再現し、初心者向けの「ビギナーモード」も追加され、アーケードの「Gダライアス」と「Gダライアス Ver.2」との中間の難易度にゲームバランスを再調整したバージョンとされていた。

また、任意のボス戦艦を選択してすべてのボスと戦える「VSBモード」と「VSボスマード」では、ゲーム開始前にウェポンとアームの初期装備レベルを設定することができ、ボス攻略の研究などに役立てたり、自由度の高いプレイが楽しめる追加要素となっていた。



その後も、プレイステーション2「タイトーメモリーズ 下巻」(※2)に、プレイステーション版の「アーケードモード」のみが収録されたほか、プレイステーション版をベースに再移植したWindows版も、廉価版を含めた数パッケージがサイバーフロントなどのメガゼルゲームのようでもあった。

お、PC版はWindowsXPまでの対応だが、販売価格も安く、ゲーム画面はアーケード版や他の移植版も、廉価版を含めた数パッケージがサイバーフロントなどのメガゼルゲームのようでもあった。

*1 PlayStation Network ゲームアーカイブス「Gダライアス」配信中／600円、税込
*2 PS2『エターナルヒッツ タイトーメモリーズ 下巻』発売中／2500円

DARIUS R

「ダライアスR」

ゲームボーイアドバンス / 2002年12月13日発売 4800円
発売元:パシフィック・センチュリー・サイバーワークス・ジャパン



00:00:11:18

問題作

「ダライアスR」再評価!?

GERTACK! (フリーライター)

©Published by PCCW Japan/ Darius® ©TAITO CORP. 1987, 2002



「アス」と思わなければシュー

スII」のように、遅った感

初めて酷評が付いた問題作。その理由として、区下級やBGMがアリタリドのシルエット4作か断片的に流用したもので統一感がなく、ステージとボムにおける



筆者はアリタリド初代の稼動当時からシリウスを通してプレイして

た際に、先述の悪因に加え、アリタリドによる「アス」の判定がムチャクヤにならぬ細かい点でも納得いかなかつた。しかし、冷静になって良い所を見ると、大ボスも迫力を損なわずに再現している。一番評価できる点は、編隊ボトナスや残機ボトナスなど



で、それ

DARIUS HUGE BATTLESHIP AQUARIUM
【ダライアス 巨大戦艦水族館】



©TAITO CORP. 1986

KEEN BAYONET
キーンベイオネット ODENAME 力 キ



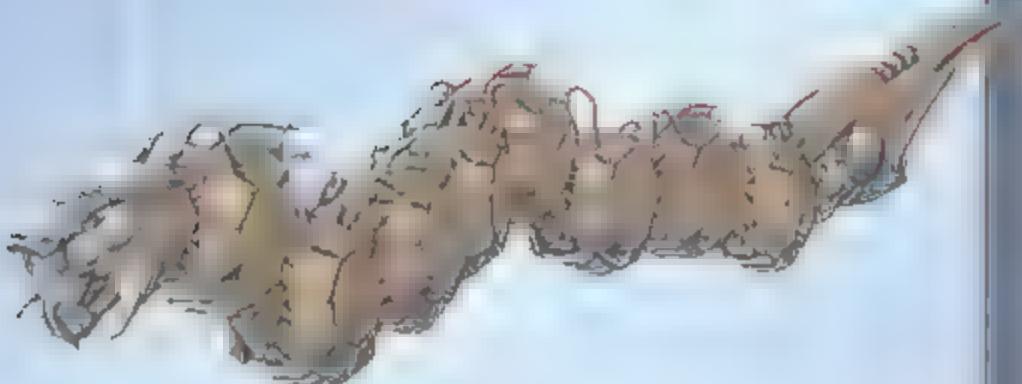
携帯アプリの「ダライアス」

携帯アプリでも「ダライアス」は健在!!
ここでは、バージョン違いの歴代タイトル画面と、
異色作「ダライアスオーシャン」を紹介したい。

Text=山本悠作(編集部)



DARIUS HUGE BATTLESHIP AQUARIUM
【ダライアス 巨大戦艦水族館】



©TAITO CORP. 986

DRIO SAWM

トリオサーム CODENAME ウィード

Back to 2009

『DARIUS BURST』

DARIUS BURST™

『ダライアスバースト』

プレイステーション・ポータブル / 2009年12月24日

5040円(税込) ダウンロード版4000円(税込)

Text=箭本進一(フリーライター)



©TAITO CORPORATION 1986,2009 ALL RIGHTS RESERVED

自分に酔える 海洋生物シューイング

『ダライアスバースト』はPSPで最も遊び応えがあるシューイングのひとつであり、同時にシリーズで最も遊びやすい『ダライアス』のひとつ。その特性を表現する「ハードルが低く、奥行きが深い」のひと言に尽きます。

本作の基本ルールは「敵を倒してパワーアップ、面の最後に待ち受ける巨大戦艦を倒す」と極めてシンプル。

ボスにたどり着くまでの道中の難易度は抑えめで、敵の出現パターンを覚えれば、先手を打つての撃破で快適なプレイが楽しめます。

シリーズ恒例の水生生物の姿をした巨大戦艦を新たにデザインするのは、アニメ「機動戦士ガンダム00」のメカデザインを手がけた海老川兼武氏と柳瀬敬之氏。

『ダライアス』シリーズに深く思い入れる両氏による巨大戦艦は、いずれも最新のテイストを持つユニークでハードなデザインばかり。

全身に武装ユニットをまとったハリセンボン。巨大な触手を伸ば

すオウムガイ。リュウグウノツカイをかたどった鎧をまとった黄金龍。輝くビームの剣を持つノコギリエイ。そして巨体の隅々に無数の武装を仕込んだクジラ。

しかし恐れることはあります。

自機の周囲に張られるバリア(アーム)はパワーアップのたびに耐久力が加算されていくという安心の仕様(最低3発の攻撃を防ぐ耐久力が保証され、アイテムを取るとさらに1~3発分ずつ増えしていく)。

ある程度うまくなれば、初めて見る巨大戦艦に被弾上等のゴリ押しで挑むことだって可能。うまくなる→アームの耐久力を増やしてボスに挑める→ボスと長く戦える→うまくなる……という素敵なループが完成します。

巨大戦艦の攻撃は思わず見とれるような美しさ。深海を思わせる闇を切り裂く無数のレーザー、無線砲台が築く包囲陣、主人公機ほどもある大型ミサイル、無数の小型艦による波状攻撃、ワープ爆雷による急襲、巨体を生かしたダイナミックな体当たり。段階誘導ビームによる死の追跡、全身の火器を乱射しながらの肉薄攻撃、そして切り札である巨大ビーム砲「バ

ス」をかたどった鎧をまとった黄金龍。輝くビームの剣を持つノコギリエイ。そして巨体の隅々に無数の武装を仕込んだクジラ。

しかし恐れることはあります。自機の周囲に張られるバリア(アーム)はパワーアップのたびに耐久力が加算されていくという安心の仕様(最低3発の攻撃を防ぐ耐久力が保証され、アイテムを取るとさらに1~3発分ずつ増えていく)。

DARIUS HUGE BATTLESHIP AQUARIUM [ダライアス 巨大戦艦水族館]



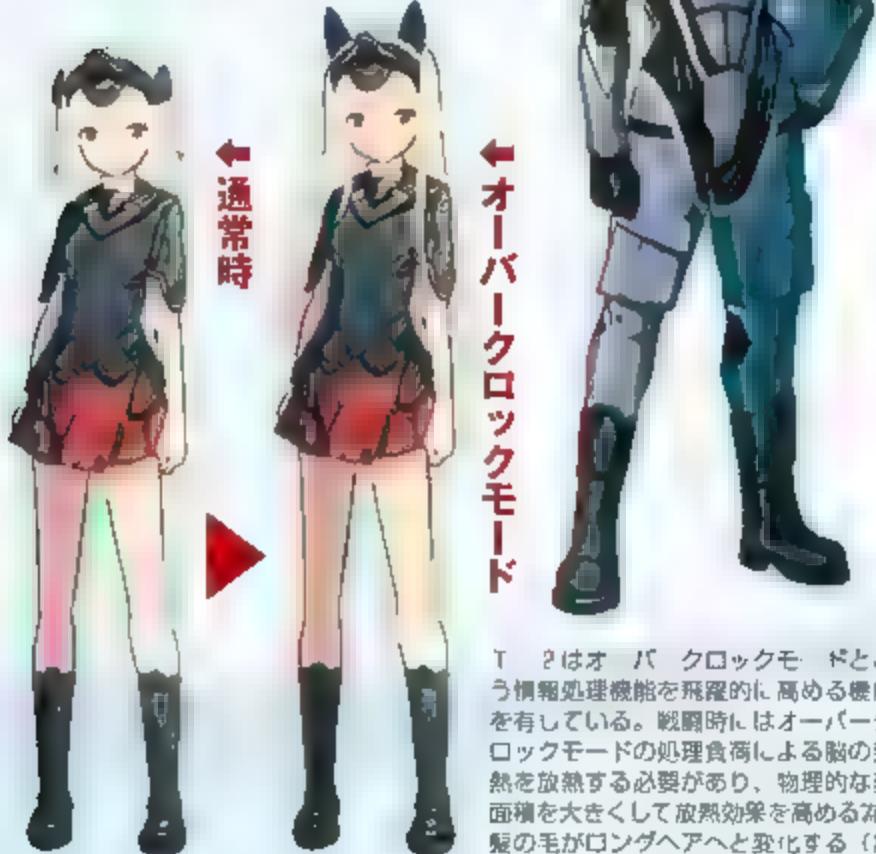
MYSTIC POWER
ミスティックパワー(CODENAME: モナイト)



PILOT

Riga Pratica

リーガ・プラティカ
“ネクスト”
シルバーホークバーストパイロット



T12 “レジェンド”
シルバーホークバースト
パイロット

T-2はオーバークロックモードという情報処理機能を飛躍的に高める機能を有している。戦闘時にはオーバークロックモードの処理負荷による脳の発熱を放熱する必要があり、物理的な表面積を大きくして放熱効果を高める為、髪の毛がロングヘアへと変化する（放熱が行えないとオーバーヒートしてしまう）。また、頭部のカチューシャは空間通信ネットワークへのアクセスモードを変更するために上方へと開く。

広くて深い 『ダライアスバースト』の世界

「ダライアスバースト」がゲーム的に深い奥行きを持っていることも忘れてはなりません。タイトルにもなっている“バースト”ユニットは、攻めと守りの要となる砲台。放たれる光線が敵弾を吸収するため緊急回避的に使えるほか、任意の場所に設置することができます。敵弾の吸収や敵の撃破により光線の持続時間がどんどん伸びるというのが大きなポイントです。つまり、うまく設置することで、

敵の攻撃を遮り続け、無数の敵を焼き尽くす、攻防一体の陣を築くことが可能なのです。

さらに、敵をまとめて倒すことでも点数倍率がアップ、被弾でダウンするため、ハイスコアを目指すのであれば攻めの姿勢を見せつつ敵弾を食らわないという高度な戦いを求められます。

アップテンポな本作ですが、隠された「BURST MODE」ではさらに過激な戦いが楽しめます。最初からパワーアップ最大＆「バースト」の回復速度が通常よりアップというスピーディな仕様となつ

ており、このモードで練習するのもひとつ手でしょう。

なお、現在は、公式サイトから全クリアのセーブデータが配信されていますので、すぐに同モードを楽しめます。カッコイイ自分に酔いつつ、アーケードの「ダライアスバースト」にも同時入門する……そんな機会を見逃す手はありません。

本作未経験のプレイヤーがうらやましくなりません。広くて深く、そして美しい「ダライアスバースト」ワールドが丸々手つかずで残っているのですから！

DARIUS
HUGE BATTLESHIP
AQUARIUM
【ダライアス 巨大戦艦水族館】

©TAITO CORP 1986

FIRE STAR
ファイヤースター CODENAME ヒトア

私にとっては「ダライアス外伝」で効果音を制作して以来、実に15年ぶりの
ダライアス。

今回私に与えられた使命はサウンドデザイナーとして、3人の個性溢れるコ
ンポーザーの音楽を1つにまとめ、新たなサウンドストーリーを訪ぐことになり
ました。

最終的にどのような世界が構築されたかはみなさん自身の目で、耳で、確か
めていただければと思います。

そしてその中からZUNTATAの「現在」と「これから」を感じ取ってください。

ダライアスバースト

サウンドディレクター／サウンドエフェクトデザイナー

石川勝久

[ZUNTATA / Katsuhisa Ishikawa]

Iron Corridor

穢りなす金属から不思議な魅力を感じたこの曲は創られました。
共鳴したり、跳ねかえったり、重辛だったり、柔らかかったり、満ったり、光ったり、
重たかったり、軽かったり。

例えそう教えられていても、あれが原子やら分子やらの、極小の物質集合体
だとはとても信じられません。

溶かして加工して冷やして固めるという事に気付いた方は、なんという素晴らしい
想像力の持ち主なのだろうと。

そんな事をこの曲を創りながら思っていました。

ダライアスバースト
コンポーザー

土屋昇平

[ZUNTATA / Shouhei Tsuchiya]

Abyssal Holic

この曲のコンセプトは“ダイビング”です。

宇宙空間を突き進んでいくシルバー・ホークの姿を深海へのダイビングになぞ
らえました。

そして繰り返されるミニマルなリズムは、終わりがないかのような長い戦いと
宇宙の深遠さを表しています。

曲名であるAbyssal Holic(深海中毒)にはそう書いた意味が込められて
います。

どうぞ、深海の世界に毒されて頂ければ幸いです。

ダライアスバースト
コンポーザー

小塙広和

[ZUNTATA / Hirokazu Koshibo]



ZUNTATA ズンタタ

Profile

タイトーサウンド開発チームの総称。アーケード、家庭用、モバイルなどのゲームサウンド制作を中心として、アルバム制作、イベント企画・制作、モバイルサイトの企画・運用など多岐にわたる活動をしてい

る。特にアルバムは1987年以来80枚以上をリリースし20年以上にわたり多くのファンに愛されている。

●サウンドディレクター 石川勝久

・代表作：メタルブラック（効果音）、ダライアス外伝（効果音）、
サイザッタフォースシリーズ（サウンドディレクター）

●コンポーザー 土屋昇平

・代表作：水・ネットワードミュージアム

●コンポーザー 小塙広和

・代表作：スペースインベーダーエクストリーム、
スペースインベーダーエクストリーム2

DARIUS HUGE BATTLESHIP AQUARIUM [ダライアス 巨大戦艦水族館]



©TAITO CORP 1986

IRON HAMMER

アイアンハンマー CODENAME ノイモクザメ



- Hello 31337 -

この曲は設定の中にあわた「多次元構造」と「中心のないネットワーク」という二つのキーワードをイメージして作られており、一定のリズムで動くコラスと個性的なシンセ音の同じフレーズでありながら異なる譜割による進行はねじれた次元を象徴するものです。タイトルの数字が意味するものとは…

それでは、どうぞ DARIUSBURST の世界をお楽しみください。

【ライアスバースト コンポーネー】

小倉久佳 音画制作所

[Ogura Hisayoshi Ongashisakusho]

【小倉久佳 Profile】常にコンセプチャルな世界観を重視し、音楽それ自体をひとつの一 Story として練り上げた楽曲作りを得意とする。代表作品：Hello 31337(DARIUS BURST)、DARIUS シリーズ、影の伝説、ARKANOID、GALACTIC STORMほか。

DARIUSBURST™

音楽家からのメッセージ

「ライアスバースト」の楽曲と効果音は、タイトーのサウンドチーム、ZUNTATA と、歴代「ライアス」シリーズの作曲家・小倉久佳氏のコラボレーションにより制作・演奏されている。新たに誕生した「ライアスバースト」の音楽について、プレイヤーへのスペシャルメッセージを頂いた。

Report= 山本悠作(編集部)

――コラボレーションについてお聞かせください。
石川 「ライアスバースト」はシリーズでは初めて複数名で作曲に挑むことになりました。これまでに小倉さんが担当してきた「ライアス」の音楽性は、シリーズの芯としてできています。そして土屋も小塩も目指す「ライアス」らしさと音楽性をもつて、各々の向かう方向性を示す曲となったのが、開発初期に土屋から上ってきた曲です。それが素晴らしい出来で「外伝」にも「G」にも合わない「バースト」にしか合わない曲。彼の提示してくれたテーマが作曲の鍵となる。その鍵に沿って小倉さんと小塩と土屋がおのの方向性で作曲を進め、私がまとめ役をしています。

土屋 アオキプロデューサーからは「特に「ライアス」は「ライアス」にしかハマらない、「ライアス」以外で流れると違和感を感じるような曲が欲しい」という要望がありました。

小塩 小倉さんの曲は今まで完成品しか聴く機会がなかったのですが、今回実際に曲を作っているところを見させてもらって、ひとつひとつの音にいろいろな思いを込めで作られていることを知りました。

――効果音についてはいかがでしょうか。

石川 過去に「外伝」の効果音を作ったときは厚く濃い音を意識していたのですが、「バースト」は「I」などの回帰という気持ちもあったので「I」のシンプルな FM & PSG 音を強く意識しています。

土屋 「WARNING」音がかなりいい出来です。

――ありがとうございます。コラボレーションから生まれる新たな音楽性にこれからも期待しています。

・「ライアスバースト」サウンドトラックCD

ZUNTATA RECORDSより好評発売中！

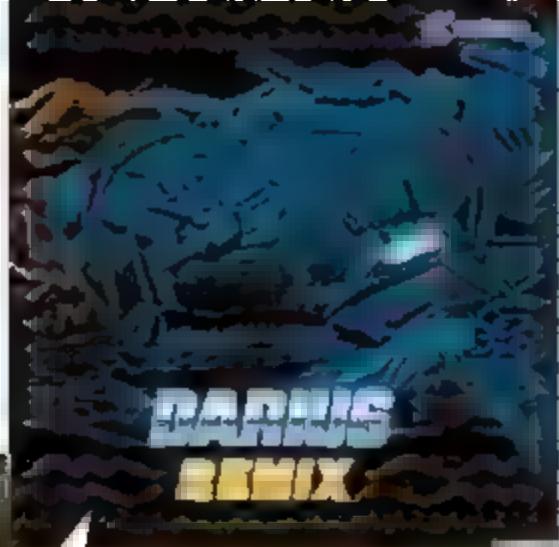
収録内容などの詳細は ZUNTATA オフィシャルサイト

【Z-Field】(<http://zuntata.jp>)でチェック！

DARIUS HUGE BATTLESHIP AQUARIUM
[ライアス 巨大戦艦水族館]

©TAITO CORP 1986

BUDDY BLAZER
バディブレイザー COL ENAME フィルム



DARIUS REMIX

【Darius Remixed】

細江慎治、並木学「わかってる人」による再構築、新しく興味深い一枚。



DARIUS

【Darius Original Soundtrack】

全編PCMサンプリングで演奏される時代に突入、音で「幻を見る」名盤。



【G-Darius】

機械音と生音の奇妙で必然的な融合、「魚たち」が到達したひとつのゴール。



DARIUS THE OMNIBUS -世代- ZUNTATA

【THE OMNIBUS -世代-】

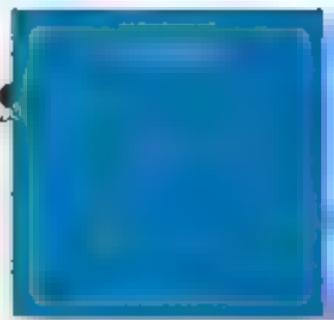
ZUNTATA VS OGRの優しい競い。継承する思想と主張する個性を楽しめる。

ダライアス 音盤の旅

原音、アレンジ、ZUNTATAレベル……多くのサントラから何を感じ、何を思うか。いいものもある、悪いものもある、しかしそれらすべてがダライアスの歴史でもある。

Text=岡帝(パンダコネクション)

資料協力=GERTACK!(フリーライター)、ava、ひらが、U.G.M.、shun_



【PC Engine's World of Darius】

カート版音源。ダウンロード加減の絶妙さに味わいがある意外な名盤。



【SUPER DARIUS II PC-Engine World】

ダライアス史上屈指のダメ移植版のCD化。レア盤だが特に買う価値はない。

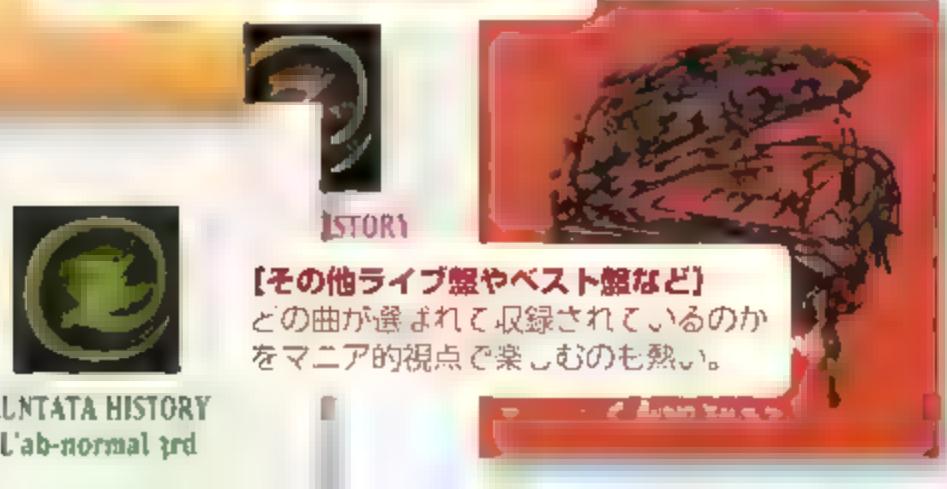


DARIUS HUGE BATTLESHIP AQUARIUM 【ダライアス 巨大戦艦水族館】



【DARIUS PREMIUM BOX REBIRTH】

アーケード版4作をまとめたBOX。アレンジ類をカットした原音主義に意義がある。



【1500名盤シリーズ ダライアス】

初代を手軽に楽しむならこれを推奨。エクノノミックスも小気味良い。



©TAITO CORP. 986

ダライアス最新音楽情報

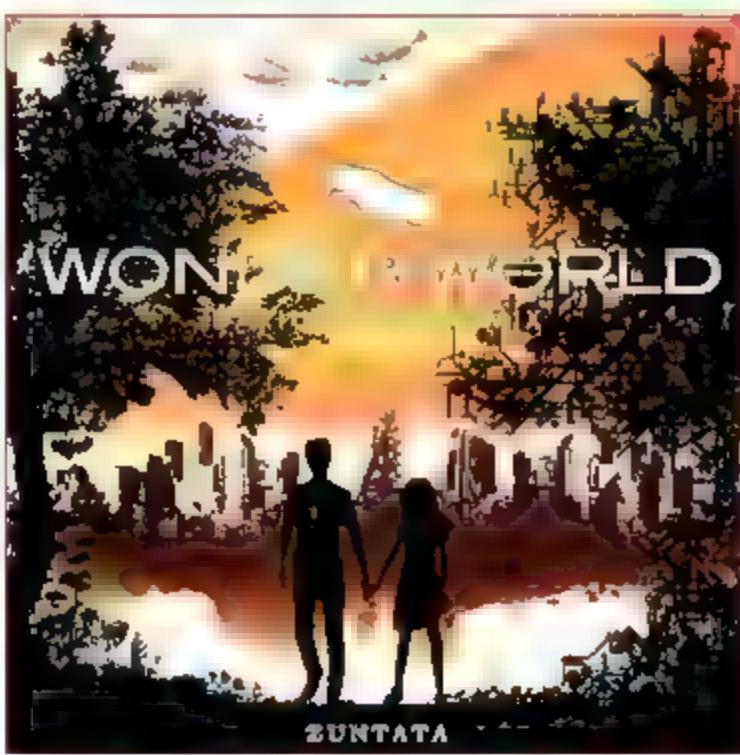
「情景から音楽を作る」というZUNTATA土屋氏のイメージが凝縮されたジャケットアートに注目し、通常のCD紹介とは異なる趣向から音楽世界を見てみよう。



ダライアスバースト オリジナルサウンドトラック

■CD1枚 ■ZUNTATA RE-CORDS
■2010年6月20日 ■2625円 税込

ビル群と魚群はステージ1の深海。沈んだ都市がその形をとどめていた頃の光景を連想させ、世界がダライアスのよう、魔城にまれたつ……という恐怖の疑似体験が聴く者を襲う。



ダライアスバースト リミックス ワンダーワールド

■CD2枚 ■ZUNTATA RECORDS
■2010年6月30日 ■3990円 税込

手を取り合つ——力とT2.ZUNTATA+豪華作曲陣が参加する2枚のCDは物語を表す曲順と原曲こそ同一。しかし、それの曲も異なるアレンジャーの競作。2つの視点は人間の心と機械の心が見た戦いの記録だ。



ダライアスバースト アナザーコロニクル オリジナルサウンドトラック

■CD1枚 ■ZUNTATA RECORDS
■2011年6月22日 ■1890円 税込

ゲームではオリジナルモードで、音上のレートを進むとBGMがつながり、歌姫Remiが歌い上げる「組曲光導」となる。4羽の鳥は女神の歌声に導かれて戦う4機の戦士なのだ。



DARIUSBURST ANOTHER CHRONICLE Live in O-EAST -revolt-

■CD1枚 ■エンターブレイン ■2011年10月31日 ■通常版350円 税込
DVD付初回限定版3990円 税込 → オンラインショッピングサイト「エヒティ」販売
2011年3月6日に渋谷で開催されたZUNTATAライブがCD化。
ジャケットにはアーティストたちの素顔が隠されている。

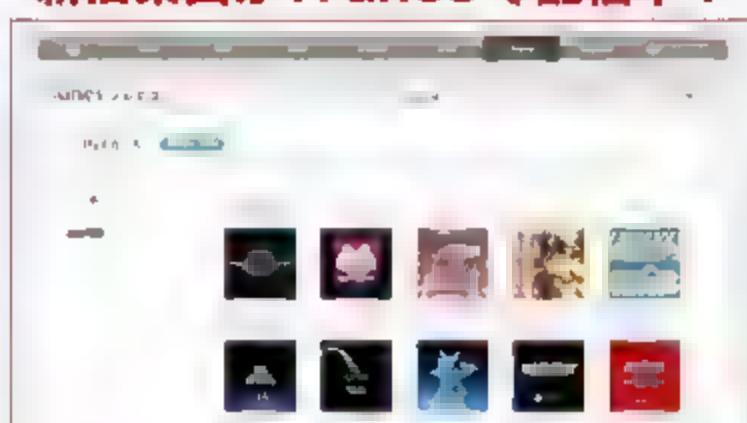
DARIUS HUGE BATTLESHIP AQUARIUM [ダライアス 巨大戦艦水族館]



©TAITO CORP 1986

STRONG SHELL
ストロングシェル CODENAME ダライアス

新旧楽曲がiTunesで配信中！



ZUNTATAの楽曲が続々とiTunesに登場。今や入手困難な往年の名盤から、最近作、そして配信限定の新譜まで、音楽配信だからこそできるマニアックなラインナップが魅力。最新の配信情報はZUNTATA公式サイトZ Feed <http://zuntata.com>で随時更新中だ。

Text=山本悠作(編集部)



since 2010

DARIUSBURST

ANOTHER CHRONICLE

『ダライアスバースト アナザーホロニクル』

アーケード / 2010年12月17日稼働

Text=高木道一(フリーライター)



©TAITO CORPORATION 1986,2010 ALL RIGHTS RESERVED



『ダライアス』が 生み出した「ミニコニティ

「ダライアスバースト アナザーホロニクル」（以下「DBAC」）が稼働して早や1年。アップデートを加えられ「ダライアスバースト アナザーホロニクルEX」（以下「EX」）となつて、遊び方が増えた本作の魅力を探っていくま

しょう。

「ダライアスバースト」が自分に酔えるゲームであることは132ページで書いたとおりですが、アーケード化された本作では専用筐体でのプレイでより「自分酔い」度がアップしています。32インチのモニターを2つつなぎ、ギネスに「画面縦横比率の大きさが世界一大きいアミューズメント用ゲーム機」として認定されたパワフルなビジュアル。そしてボディソニック（※1）による迫力のサウンドが体に直接、音を響かせます。巨大な筐体はプレイヤー同士の交流の核になりました。あるゲムセンターでは筐体の後ろに「作戦会議所」としてプレイヤーが集まるテーブルを設置。別のゲームセンターでは「ホロニクルモード」の星系図を配しました（※2）。

また、筐体の背面にホワイトボードを置き、ほかの人と一緒に遊びたいプレイヤーが意思表示できるようにしたゲームセンターがありました。「DBAC」のコンセプトのひとつが「ゲームセンター×ミニコニティの再生」にあると、「DBAC」の針谷真プロデューサーは語っています。専用筐体はその役割を見事に果たしているといつてもよいでしょう。

キーとなっているのは「オンラインでありますがない」ことではないでしょうか。現在、アーケードゲームはオンライン対応が常識となりつつあります。プレイヤーがゲーム情報を保存するカードを持ち、名前や勝率などさまざまなデータを保管し、オンラインのミニコニティに入る」とも可能です。

対して「DBAC」のオンラインは基本的にハイスクロア集計に使われています。プレイヤー用のカードが存在しないため、新しく始める際の準備が不要で、遊ぶまでのハンドルが下がっています。針谷

「ここ」からは新たにゲームを始めたい人へコツなどを書かせていただきます。

まずは自機の選定です。初心者は「セカンドシルバー・ホーク」か「外伝 シルバー・ホーク」を選ぶのがよいでしょう。ポイントは操作の簡単さ。「セカンド」は特殊なシステムが存在せず、敵を撃ち、弾を避けることに集中できます。

「外伝」は危なくなつたら「ブラックホールボンバー」を撃てば○



*1 ボディソニック 技術的用語としては「ボディノニック」とはトランスフェラーエレクトロニクスで音を振動に変換するのが本来の意味。タイトーでは「電車でGO」筐体がこれを採用している。実は「ダライアス」筐体は正式な意味でのボディソニックではなく、スピーカーの振動を座席に伝えているだけなのだが、稼働当時に「ボディソニック」と報道されたことから、ファンの間では音でシートが震えることをボディソニックと呼ぶことが定着している。



ジエネシスのバース

K。いずれも「D B A C E X」としては異端の機体ですが、とにかく敵を倒す楽しさを味わってください。

慣れてきたら「アサルトシルバー・ホークバースト」から「レジンド・シルバー・ホークバースト」「ネクスト・シルバー・ホークバースト」といった「バースト」を使える機体を使ってみましょう。

初めて遊ぶ時は、敵のバーストを跳ね返せる「バーストカウンター」「サイドカウンター」は、すっぱりと忘れましょう。いくら点数倍率が最大1.1.2倍まで上がるとはいえ、死んでしまっては元も子もありません。ボスを余裕で倒せるようになり、さらなる刺激が欲しくなつてからで十分です。

ただ、「サイドカウンター」は、すでに発射されている敵バーストに触れる瞬間に自分もバーストすればいい簡単さですので、うまい人のプレイを見てみると、いかもしれません。

本作は4人まで同時プレイ可能。アイテムを拾ったときに一定時間発生する光の輪に触れれば、ほかのプレイヤーもアイテム入手したことになります。特に青いアイテムはアーム(バリア)とな

るので超重要。声を掛け合い、できるだけ仲間の近くで取るとよいでしょう。

「レジンド」「ネクスト」「フォーミュラ」を使っている際、敵の攻撃が激しいときは、とにかく右側のボタン二度押しで「バースト」を画面内に設置してしまいましょう。光線が敵を倒したり弾を防ぐことで設置時間が延びるため、激しい攻撃が続いている間中、「バースト」を出し続けられるのです。「バースト」は敵を撃つと回復するため、どんどん出して構いません。仲間も守る」とができる「一石二鳥です。慣れている人と遊べば、どんなときに「バースト」を設置すべきかはすぐにわかるようになります。「バースト」を設置してほかのプレイヤーに迷惑を掛けることはありません。光線同士を交差させれば「バースト」がパワーアップ。これも多人数プレイならではの華です。

4クリケット入れると無限にコンティニューできる「残機無限エントリー」も活用しましょう。無限に復活できるので、いろんな戦法を練習しましょう。

「D B A C E X」最大の特徴は「終わらない『ダライアス』」であ

る」と。アップデートで次々と新要素が追加されるため、遊びるのは容易なことではありません。「アサルトシルバー・ホークバースト」や「ジエネシスシリバー・ホーク」といった新機体、「ドレッドフルウィップ」「ダークフレア」「G・T・V」などの新巨大戦艦、そして新ゾーンの数々。本作はRPGやカードゲームではなくシューティングなので、いつもからだってスタートしてOK。遊びたいと思ったとき、それが始めてときなのです。



DARIUS HUGE BATTLESHIP AQUARIUM
[ダライアス 巨大戦艦水族館]

©TAITO CORP 1986

OCTOPUS
オクトパス(CODENAME タコ)

*2 地図図を配しました…筆者の訪れた店舗では本作の記事を毎号載せている本誌「シューティングゲームサイド」のバックナンバーも同フリーナーに自由閲覧できる参考資料として常備していただいておりました。

【タライアスバースト】 【タライアスバーストアナザークロニクル】 開発者たちの苦闘

シューティング氷河期に、男たちは「タライアス」に賭けた。12年の断続を経ての復活、そこにはあったのは、奇跡か必然か。「タライアスバースト」の苦闘を辿る。

Text= 神本進一(フリーライター)

過ぎたタイムリミット 通らない企画

タイトーの看板シュー・ティング「タライアス」。三つの画面をつないだ怪物的筐体に、海洋生物をモチーフとした巨大戦艦が泳ぐ。

多くの人々の心に忘れ得ぬインパクトを残した作品だが、12年の眠りを経て再起動したのはつい最近のことで、3年前までは忘れられつつあるシリーズだった。「懐かしいが、復活は困難だろう」というのが世間の声であった。

奇跡の復活の立役者となつた「タライアスバースト」の発売から、丸二年がたとうとしている。続編「タライアスバーストアナザークロニクル」はアーケードへの進出も果たし、シリーズを蘇らせた救世主的作品。今までこそ、こう語ることができるが、そこには大きな苦闘と賭けがあった。「半ばライフワークのようになつていた」。「タライアスバースト」発売を2カ月後に控えた2009年10月、プロデューサーであるアオキヒロシ氏(当時タイトー所属。現在は退社)は、本誌の前身誌「GAMESIDE」の取材にこう語った。

「タライアスバースト」の制作にゴーサインが出るまでには4年もの時

間がかかっている。アオキ氏は、こどる「」と上層部へ「タライアス」の制作を働きかけていたという。

「タライアス」の系譜は1997年の「Gタライアス」から12年にわたって途絶えていた。これはひとつタイトルが死滅するに十分すぎる時間だ。発売と同時に生まれた子どもは小学六年生となり、ゲーム機の世界でもプレイステーションからPS2、PS3と二世代もの交代劇が演じられている。

この12年はシュー・ティングが急激に先鋭化した時期でもある。幾何学模様に配置された多量の敵弾を当たる寸前で回避する「弾幕シュー・ティング」。その先駆け「怒首領蜂」がシユーターの間に議論を巻き起こしたものも1997年だつた。弾幕系のおかげでシュー・ティングは生き長らえたが、すでにゲームセンターでも家庭用ゲーム機でも主役を張れるジャンルではなくなつてしまつていたのは、シュー・ティングマニアすら認めるところだつた。

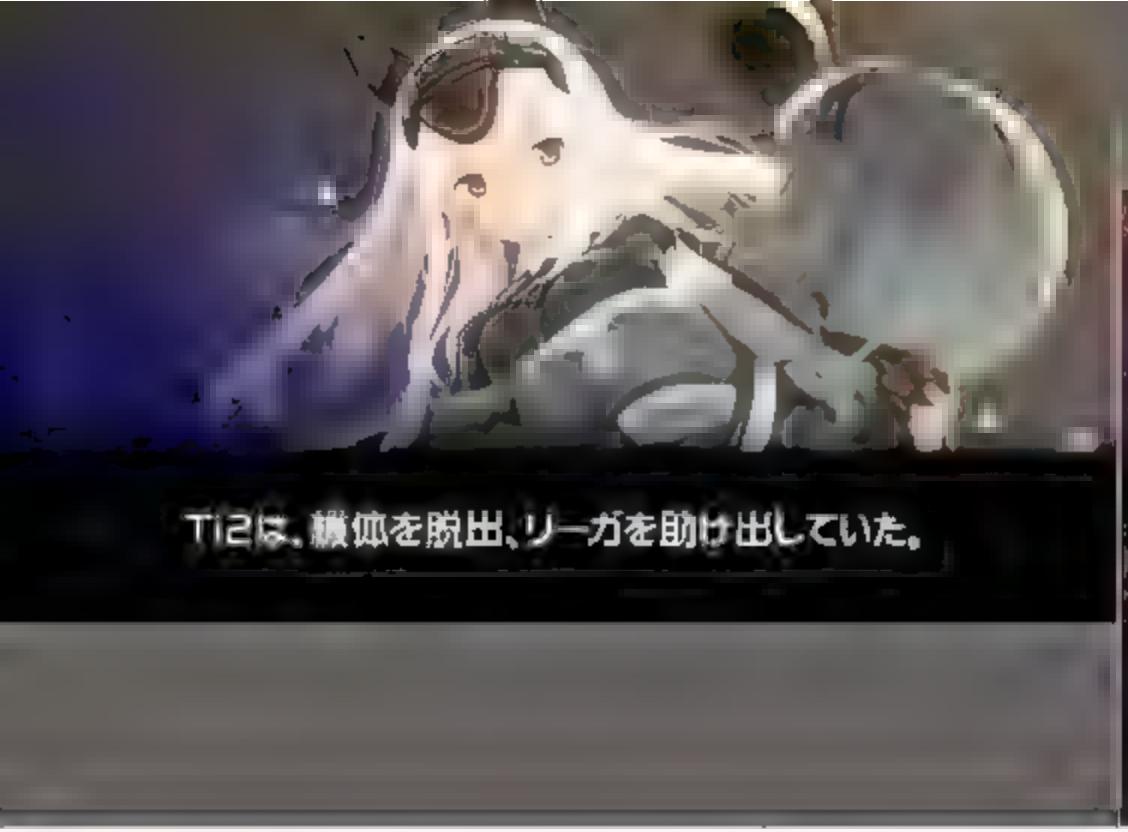
だから、制作の許可はなかなか下りなかつた。当初アオキ氏の企画は、新作ではなく、歴代作品をまとめた移植版だつたという。「往年のファンなら貰い!」というリスクが極めて小さな企画だが、それでもタイトー

上層部はOKを出さなかつたというから、市場がいかに冷え込んでいたかがわかる。まさに「シュー・ティング氷河期」だ。

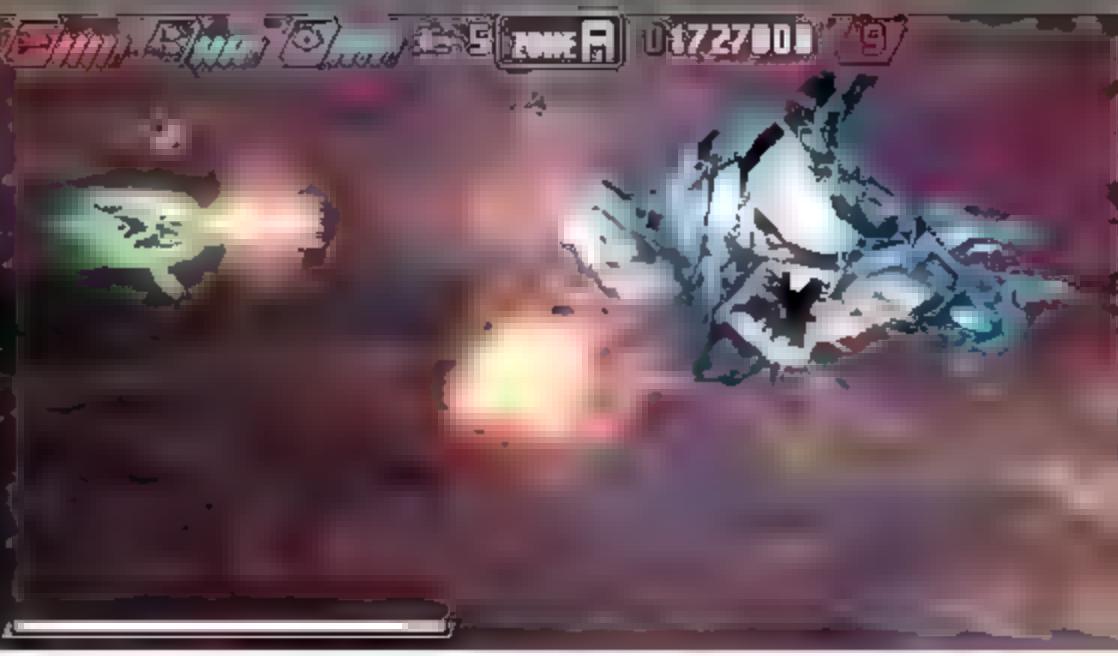
それでも粘り続けることができたのは、アオキ氏個人の情熱ばかりが理由ではない。前述のよう、粘り続けるべき必然があつた。

4年の歳月が過ぎ、いつの間にか移植版は新作へとその姿を変えていきなつた。当初アオキ氏の企画は、新作ではなく、歴代作品をまとめた移植版だつたという。「往年のファンなら貰い!」というリスクが極めて小さな企画だが、それでもタイトー





T-12は、機体を脱出、リーガを助け出していた。



「氷河期に自社の看板タイトルが再起動することへの期待の声であり、励ましの声であった。

「今」の血を入れる

アウトソーシングの波は日本ゲーム業界にも訪れていた。だから、プログラミングには少数精鋭のゲーム開発会社であるピラミッドが、メカデザインにはアニメ「ガンダム00」での活躍が記憶に新しい海老川兼武氏と柳瀬敬之氏が、キャラクターデザインには「ストライクウェイツチーズ」の島田フミカネ氏が、それぞれ抜擢された。いずれも一線級の人材だが、特にビジュアル面で強烈に「今」を意識させられる才能を投入できたのは大きい。復活であり、懐古ではない。そんな気概がストレートに伝わる。

プログラミングは難航した。実現したいことをリストアップし、そこから逆算してシステムを構築するという、ある種理想主義的なアプローチでプログラミング作業は進行した。とりあえず動くものを作り、そこから仕様変更に合わせてコードを追加していくという一般的な手法はあって採用されなかつた。それ故に、ゲームが動くようになるまでの時間は

「相当に長くつらいもの」であったといふ。ピラミッドのスタッフも「ダライアス」には並々ならぬ思い入れがあり、どうしても作り込んでしまう。例えばCゾーンの背景に浮かぶ宇宙艦隊は、アオキ氏がオファーリしていなかつたものだつた。しかし、背景の宇宙艦隊は「レイフォース」「レイストーム」などタイトーシューティングではおなじみのモチーフであったことから、「タイトーシューティングの遺伝子」を尊重するスタッフが自発的に入れたのだといふ。同時に伝統を破壊する試みも行われた。メイン武器「ウェーブ」はあらゆるものと貫通する、というのがシリーズの不文律だが、ある時、ピラミッドのスタッフが「耐久力のある敵を貫通しない」という仕様を提案した。「相当地に物議を醸した」という提案だったが、ピラミッド側の熱意にはされたアオキ氏が試しに実装してみたところ、ほかの武器との差別化が明確になり、ゲーム性がアップした。タイトーの、そして「ダライアス」の名を冠するものだから。平坦でない道のりの中、制作スタッフのモチベーションは高かつた。

DARIUS HUGE BATTLESHIP AQUARIUM 【ダライアス 巨大戦艦水族館】



「」と、こうアオキ氏のハイレベルな要求に加え、旧シリーズの曲の存在感がのしかかる。「」これまでのシリーズはZUNTATAGメインノハボーザーのひとりである「○○エ」、「」小倉久佳氏（元タイトーZUNTATAG所属、現在フリー）が中心となって曲を作成してきた。敵を破壊するシユーテイングの楽曲でありながら生命賛歌である「say PaPa」、鍵盤に指を置いた時に偶然鳴ったフレーズから生まれたという、混沌とした音の連なり「CHAOS～Main Theme～」、ボディヒーリックの轟々たる振動が最終ボスの攻撃と一緒にになってプレイヤーを圧殺する

GREAT THING
グレートシング (CODE NAME クジラ)



「BOSS7」など、「ドライアス」サウンドにおける「OGR」の重みはあまりにも大きい。しかし、今回小倉氏が参加するのは最終ボスでかかる楽曲のひとつ「Hello 31337」のみ。「ドライアス」=「OGR」という認識のファンも少なくない中で、現ZUNTATAの面々は新たな「ドライアス」サウンドを作り出さなければならぬのだ。それは試行錯誤の連続であり、同時に他部門のスタッフとの化学反応を生み出した。

「The world of spirit」は当初1面のために作られたものだったが、アオキ氏の薦めで最終面の曲に変更。最終面の曲後に逆算して1面の曲を作るという難しい進行に相当数のボツが出たという。Cゾーンは軌道エレベーターを抜けて宇宙へと向かうという展開だが、楽曲を聞いたヒラミッドのスタッフが曲のためにスクロールを調整、楽曲と画面が一体になったステージを生み出している。Kゾーンのボス戦は小倉氏作曲の「Hello 31337」をかける」とが決定していたが、実際に楽曲を組み込んでみたところ、「画面とあまりにもマッチしている」とから、曲のすべてをゲーム内に組み込むべ

きだ」ということでスタッフの意見が一致。ボスへ至るまでの道筋を短くしたり、敵キャラの数を減らすなどして、なんとかメモリを確保するという一幕もあった。

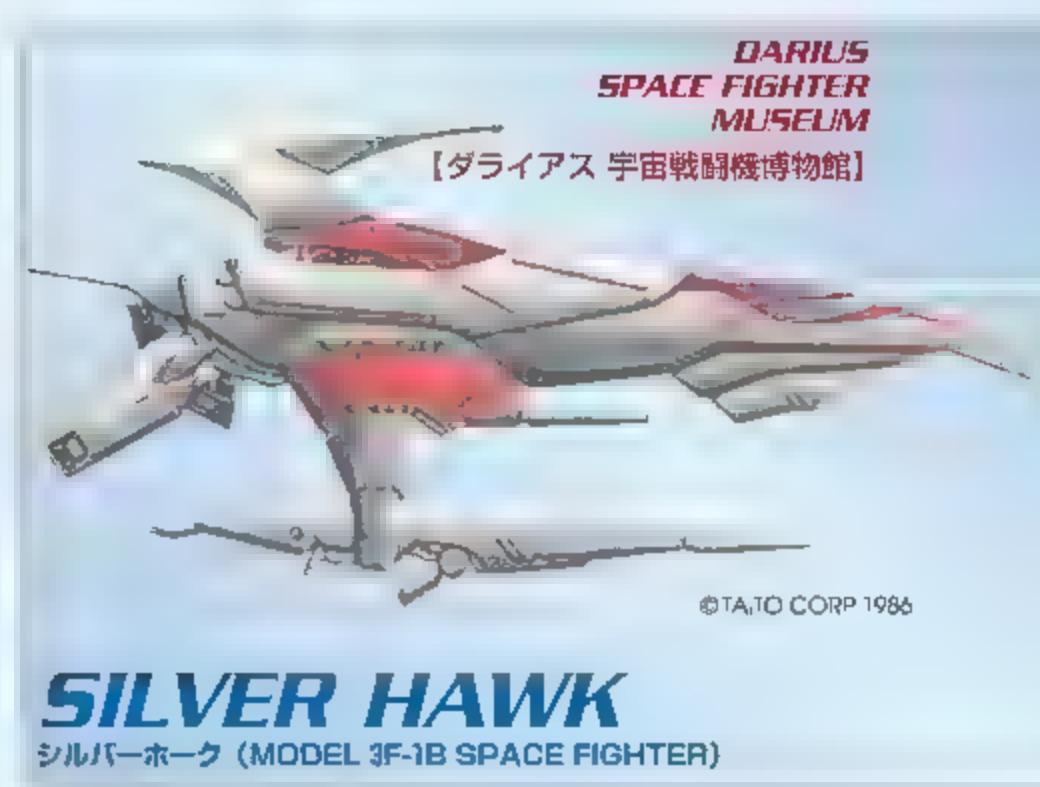
メカデザインのテンションも高かつた。海老川兼武氏と柳瀬敬之氏は共に「ドライアス」シリーズの信奉者。海老川氏は「ドライアスバースト」の制作が決定した際、柳瀬氏に「これを見せてほしい」と歴代シリーズの音楽CDを手渡したという。

今回の1面ボスは初代作と同じくシーラカンスがモチーフだが、これは「真っ向勝負したい」というアオキ氏の意向によるものだ。1987年に発表された初代シーラカンスのインパクトを大切にしつつ、鱗がチョバムアーマー（複合装甲）であるという新解釈を加え、巨大戦艦にふさわしい重厚さと2000年代的なシャープさを併せ持ったデザインとしている。

「ドライアス」復活の報は大きなうねりを生んだ。

「ドライアス」復活の報は大きなうねりを生んだ。

続々と公開される情報や動画に「ドライアス」ファンたちは期待を膨らませた。中には、「『ドライアス』が萌えゲームになるのではないか」というナーバスな反応もあった。開発中の画面では機体選



SILVER HAWK
シルバーホーク (MODEL 3F-1B SPACE FIGHTER)



選択画面で島田フミカネ氏の描いたバイロットが大きく表示される仕様となつており、これを見つけた一部のファンが危惧を抱いたのだ。製品版ではこの仕様はなくなつている。ましてや萌え路線に傾倒するような選択肢は最初からなかつたのだが、逆に言えば島田フミカネ氏のデザインがいかに2009年という時世にマッチしたものであつたかということ。「ダイアス」に寄せられる期待の大きさ、そしてシリーズの新作を作ることの難しさがわかる。

エンターブレイン社の通販サイト「エビテン」ではシューイングとしては異例の豪華特典付限定

版「ダライアスバーストDXパック」が用意された。ソフトに加え、歴代シリーズをまとめた設定資料集、さらに特製CDアルバムや「アイアンフォスル魚拓手拭い」までも付属するというもの。激しい争奪戦が行われ、多くのファンが涙をのんだ。

そして2009年12月24日、ついに「ダライアスバースト」は発売された。

その疑問に対しても、2010年12月17日にゲームセンターで「ダ

ライアスバースト アナザークロニクル」が稼働したことが答えとなるだろう。(二)あたりの説明については「シューティングゲームサイドMO」に詳しく掲載しているので、ぜひ参照してほしい)

ショーティング氷河期に、2つの画面をつなげた専用筐体での発売。8月に秋葉原で行われた口ケテストでは開店前に100人を越える人々が列を作り、その後も閉店まで絶え間なくプレイヤーが訪れていた。印象的だったのは10代の若年プレイヤーの多さで、ここにも「ダライアスバースト」の反響の大きさが見える。

「ダライアスバースト アナザークロニクル EX」は2011年10月6日に最新アップデート「フェイズ2」の実装から今に至るまで、幾度ものアップデートで追加ステージや追加機体を提供し、プレイヤーを魅了し続けている。

新作が作られ、新規プレイヤーも参入している。この事実をもって、「ダライアスバースト」の成功により「ダライアス」は見事に復活した」と宣言しても差し支えないだろう。文字にするとありきたりだが、そこには多くのクリエイターの思いと執念とプロフェッショナリズム、そして大きな賭けがあつた。クリエイターや命を削つて賭けの勝率を上げてきたのだが、「ダライアスバースト」の成功は確約されているわけではない。かつたことを忘れてはならない。

クリエイターたちの歎車が少しでも狂つたら、新要素のいずれかがファンに受け入れられないものだつたら。ショーティング氷河期の冷え込みが予想を上回っていたら。新作を作る以上、不確定要素は大きい。もしも、あなたが「ダイアス」復活の成否を左右する決断を迫られたとしたら? その責任の大きさは容易に想像できるのではないか。

開発者たちは、シューティング氷河期にあえてシューティングを作り、なつかつ伝説のシリーズを復活させるという困難な賭けに勝利した。その成功は称えられるべきだ。しかし、開発者たちが賭けに挑んだ心、彼らが耐えたその重圧も顧みられるべきではないだろうか。次なる「ダイアス」の賭けが勝利となることを祈つて。



「ダライアスバースト アナザーコロニクルEX」
アーケード/2011年7月29日稼働



**大爆笑!人生劇場
(スーパーファミコン)**

ミニゲーム中でファッティグフトンと60秒間のバトル！ちゃんとワイド画面になってるあたりが泣かせる。

©TAITO CORP 1991



**究極ハリキリスタジアムIII
(ファミコン)**

ドームでホームランを打つとシルバー・ホークが出現。祝福してくれるのはいいが、一体どこから迷い込んだのやら？

©TAITO CORP 1991

目撃! シルバー・ ホーク+a

さすがタイトーを代表するシューティングだけあって ダライアス の面々は他作品での登場も数多い。そこでシルバー・ホーク (&ボス群) のゲスト出演を一挙調査！

Text=富島宏樹 (フリーライター)



**スペースインベーダー^{ゲットトイブン}
逆襲のスペースインベーダー^{W.I.U.}**

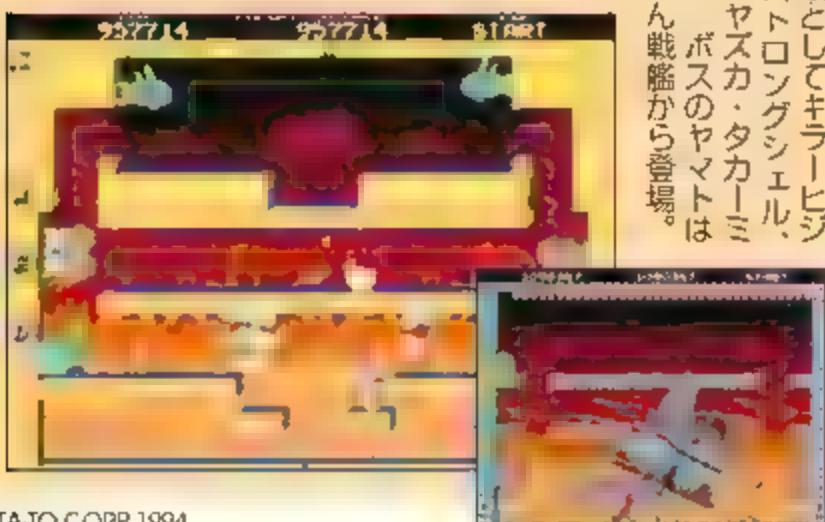
追加コンテンツのステージパックを2つ購入すると、自機としてシルバー・ホークが選べるようになる。おなじみのウェーブで建造物を大量破壊する姿は爽快感抜群だが、地球側からしたら侵略者の超兵器と見られているんだろうな…。

©TAITO CORPORATION 1978,2008



©TAITO CORP 1995

**バブルシンフォニー
(アーケード/セガサターン)**



©TAITO CORP 1994

「敵としてキラーヒジ
ノヤストロングシェル、ジ
果てはヤズカ・タカーミ
イも！ ボスのヤマトは
もちろん戦艦から登場。



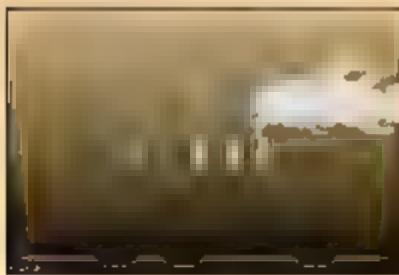
**クイズ 地球防衛軍
アーケード**

地球防衛軍の兵器として登場、怪獣の迎撃に乗り出す。クイズ中に見られる、斜め後ろから見たシルバー・ホークの姿は結構ノアなショットかも。

©TAITO CORP 1991

**スペースインベーダー^{インフィニティジーン}
(iPhone/iPad/iPod touch)**

別売の追加コンテンツパック(税込230円)を購入すると自機や敵が「ダライアス」のステーショナリが登場する。



©TAITO CORP 1978 2009

**レインボーアイランド
(アーケード/ファミコン/PCエンジン/Windows)**

**レインボーアイランドEXTRA
(アーケード/メガドライブ)**

無印のワールド9、エキストラではワールド11にボス群がSD化して出現。エントリックファンはボスとして現れる。



©TAITO CORP 1995

ロボッ子ウォーズ (ファミコン)



他社（→GS）作品にも出張！ マザーホークばかりの大なформを引っ張り、6面ボスとして登場する。でも激弱。

©IGS 1991 LICENSED BY TAITO CORP

まだまだあるぞ ゲスト出演!

まず「スペースインベーダーDX」(アーケード)ではパロディモード8面にダライアスステージが。「爆笑 人生回道」(PS2)にはミニゲームに「ダサイデス」がある。最近では「ロックガキ王国」シリーズにシルバー・ホークが出現。「悠久の車輪」(アーケード)ではレアカードとして怪魚「ダライアス」が登場した。

惑星アムネリア 惑星ダライアス ストーリー系譜&ルート分岐解説

参考書のアーティキュレーションにおける「惑星アムネリア」と「惑星タライアス」の歴史を、ゲーム中のナート分岐の解説も交えて暗黙型順に紹介していこう。

【記】本稿は李曉が本特集用に書き下したもので、一部タイトルの時代順と時系列の順序には、李曉自身の分析によるものが含まれております。

呼び恐れた。シーマに対抗するべく、かつてひとつ星を消し去った悪魔の力「A・N.」とシーマの力を融合した戦闘機が作られ、伝説の鳥と同じ名前である「シルバー・ホーク」と名付けられた。宇宙軍の生き残りである「サムラック・ライダ」と「ルティア・フィーン」の2名がバイロットとして選ばれ、アムネリアの未来を勝ち取るために大空へ飛び立つた2機のシルバー・ホークを見守るアムネリア王は、「君らは生命の誕生を見るだろう」と呟くのであつた。

広大なる宇宙に存在する「惑星アムネリア」は、その衛星「ブレザ」と、もうひとつ衛星「マーサ」の取得をめぐつて争い、すべてを無にする兵器「A.N.(All Nothing)」という悪魔の力を使つたことで、宇宙からブレザを消し去つてしまつた。人々は自らの過ちに気づき、兵器を捨てて平和と復興の道を歩み始めるも平和は訪れず、時は流れ、未知なる侵略者が訪れた。新しい王アムネリア25世が設立した王位宇宙軍も敵

白銀のアス

「誕生」、ゾーン・ル（ミュー）は「新人類の誕生」、ゾーン・ル（ニュー）は「ダライアス星の誕生」、ゾーン・ル（クシー）は「新生シルバー・ホークの誕生」、ゾーン・ルは「ベルサー軍の誕生」といったエピローグになつており、いずれも「ダライアス」シリーズの世界観へと通ずることになる。

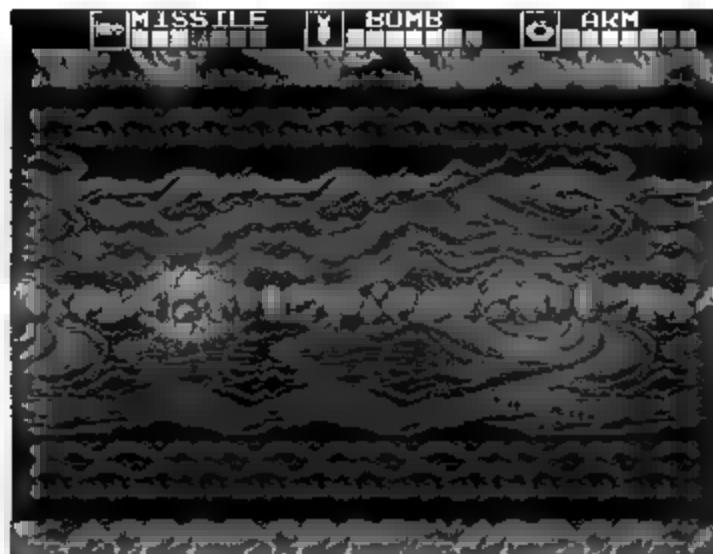
また、エピローグのデモ映像では1P側の男性キャラクター「サムラック・ライダ」と2P側の女性キャラクター「ルティア・フィーン」とのドラマチックな描写がポリゴンによるグラフィックで描かれている。

ゲームのリリース順とストーリーの歴史的順序が異なり、「Gダライアス」は時系列的に「ダライアス」シリーズの起源となる。本作のルート分岐は、ギリシア文字のゾーン名で△（アルファ）から。「オミクロン」まで全5ステージの計15ゾーンで構成され、ゲーム中に各ゾーンの後半にも分岐地点があるので合計30ものエリアが存在する。ゾーン△の惑星アムネリアから始まり、最終ステージであるゾーン△（ラムダ）から。までは「惑星ダライアスの衛星カズムン」が舞台となつていて、最終ステージの各ゾーンをクリアすれば5通りのエンディングを見ることができ。ゾーン△は「ダライアス星人



「G ダライアス」のルート選択画面では、次のゾーンのサムネイル画像が表示されるのでわかりやすい

「ダライアス」のストーリーに一番近くなっているのは、クジラ型のボス戦艦グレートシングの原型となる「G.T.」を倒したあとに流れるエピローグ「ベルサー軍の誕生」で、母星アムネリアから遠く離れてしました2機のシルバー・ホークは緑の惑星「ダライアス」へと向かうが、それによそに宇宙調査を行っていたベルサー星人の調査船が、宇宙を漂流している「G.T.」の残骸を回収して母星へと持ち帰つたことで、未来のテクノロジーとしてシーマの力を得ることとなり、のちに惑星ダライアスを襲撃するベルサー軍を誕生させるまでに発展してしまうようだ。



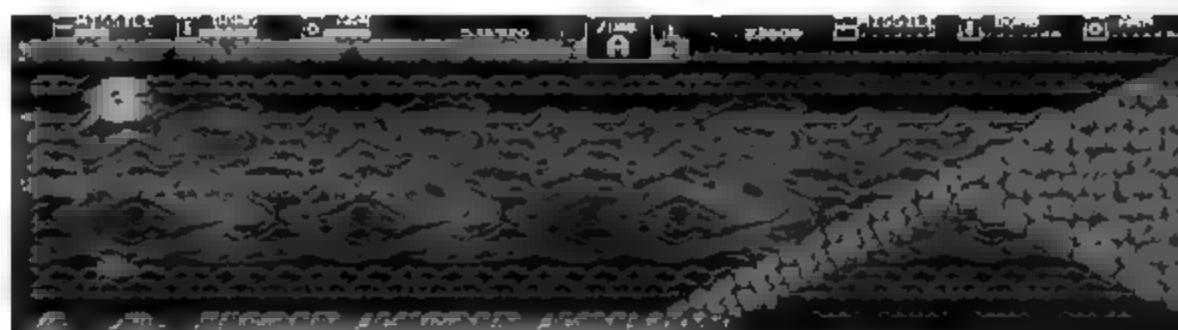
初心者の頃に一度はあるだろう「ダライアス」ルート分岐での激突シーン。柔軟な時にも起こる

シリーズ第1作目であり、シミュレーションゲームとしては初めてステージのルート分岐を採用したことでも話題となつた初代「ダライアス」。アルファベットのAからZまでの順にVとZを加えた全28種類のゾーンで構成され、各ステージのボスを破壊したあとに分岐地点が現れるので、自機を画面の上半分か下半分に移動させることで2つのゾーンから選択でき、最終のステージでは、合計7つのゾーンで5種類のボス戦艦とエンディングが用意されている。

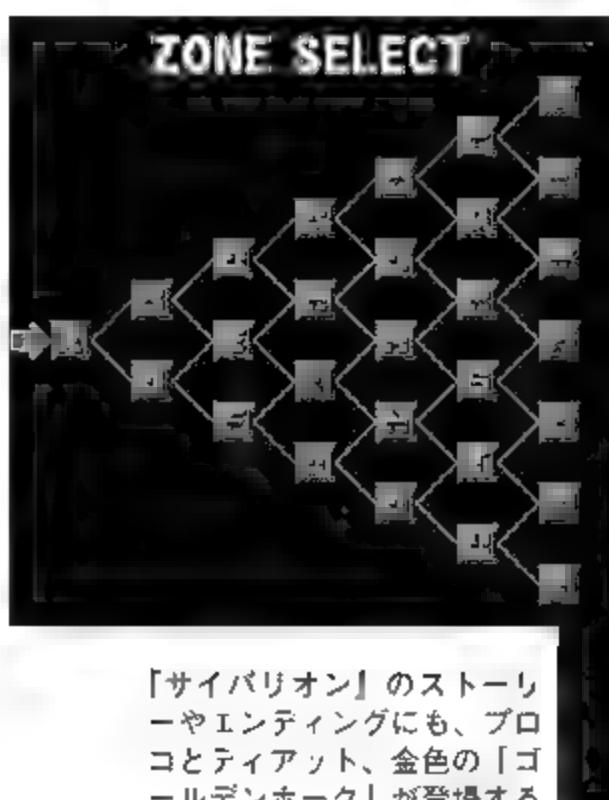
「Gダライアス」のエピローグで誕生する惑星ダライアスも、シーマの力を得たベルサー軍により壊滅に追いやられるが、ゾーンZのエンディングでは、破壊したグレートシングがすべてをコントロールしていたということは、敵の全兵力が消え、2人プレイでゾーンVをクリアした場合のエンディングでは、目前に立ちふさがる巨大要塞を火の鳥となつたシリバーホークが体当たりで破壊し、両エンディングともダライアス星に再び平和が訪れる」となる。

このほか、「サイバリオン」の世界観も本作とつながっており、プレイ条件やランダムで展開されるストリーミングでは、プロコやティアットが登場し、シリバーホークを元にした「ゴールドホーク」が援護機としてゲーム中に登場するほか、マルチエンディングにも、関連したエピソードが数種類用意されている。

かつては高度な科学力と独自の文明を誇った「惑星ダライアス」は、突如として訪れた謎の異星人「ベルサー」の侵略により、住民の大半が死に絶え、死の星と化してしまう。ごくわずかな人々は地下シェルターに退避したもの、ベルサー最後の攻撃が始まろうとしていた。生き残った人々の中から「プロコ」と「ティアット」という2名の男女が選出され、小型輸送機を改造した戦闘機シリバーホークでダライアス星を脱出し、新たな人類として未来を築くため新天地へと向かうのであった。



2人プレイ時にルート分岐地点で2機のシリバーホークが上下に分かれても1プレイヤー側の意見が尊重されてしまう。自機同士で当たり判定があるので、片方がジャマをして壁に激突することもある



「サイバリオン」のストーリーやエンディングにも、プロコとティアット、金色の「ゴールデンホーク」が登場する

携帯アプリ版はアレンジ移植ながらオリジナルの全28ゾーンを完全網羅。各ステージのクリア時にゾーン選択画面が表示される



また、ゾーンYのエンディングで「ダライアス」を攻略したというユニークなオチとなつていて、ゾーンWのエンディングでは新天地にたどり着くことができる。「ダライアス外伝」のストーリーへと続くので、真のエンディングなのかもしれない。

移植版の「ダライアスR」や「サイバリア」なども基本ストーリーは同じだが、ルート分岐の減少に伴ないエンディングの数も減っている。「ダライアスオーシャン」では、新天地へと旅立つシルバーホーク隊が海原に不時着したとされ、本作の後日談的なストーリーとなつていて、キチンと全28ゾーンが存在し、「ダライアス」の移植作で唯一、ルート分岐の画面が表示される。

このほか、「サイバリオン」の世界観も本作とつながっており、プレイ条件やランダムで展開されるストリーミングでは、プロコやティアットが登場し、シリバーホークを元にした「ゴールドホーク」が援護機としてゲーム中に登場するほか、マルチエンディングにも、関連したエピソードが数種類用意されている。

ダライアス外伝

ベルサーとの死闘の末、死の星と化した惑星ダライアスを脱出し、他の星へと移住した人々の中に「惑星ダライアス」へたどり着いた者もいた。時は過ぎ、人々は再び故郷ダライアスへ帰る決意をし、その準備が着々と進む中、中継地点の建造物が何者かによって破壊され、その驚異に立ち向かうシルバー・ホーク隊もほぼ全滅となつた。そして、最後の2機となつたシルバー・ホークは、人々の望みを賭けた戦いに向かっていく。「ダライアス」の項目で前述したようにゾーンWのエンディングを継承したストーリーとなつていて、「ダライアス外伝」の主人公はプロコとティアットではなく、「ケイス・アーディン」と「アンナ・シュタイナー」といったシルバー・ホーク隊の男女2名がバイロットとして登場する設定となつており、これまでのシリーズ本筋から少し視点を変えた外伝的なストーリーとして制作された。



「ダライアス外伝」のルート選択画面は、前作よりルートMAPが縮小され次ステージのサムネイル画面を追加

各最終ゾーンのエンディングは最終ボスと同様に7種類用意されており、ダライアス星への帰還に成功したグッドエンドや、それでもないバッドエンド、新たな新天地で平和が訪れるエピソードなど、シリーズ最多のエンディング数となつていて。また、ゾーンWのエンディングでは初代のゾーンYエンディングのように、ゲームコーナーで人気のゲーム「ダライアス外伝」をクリアするというオマージュなのかもしれない。

なお、エンディング後のスタッフロール画面では、通過したゾーンのサムネイル画像がバックに流れる。

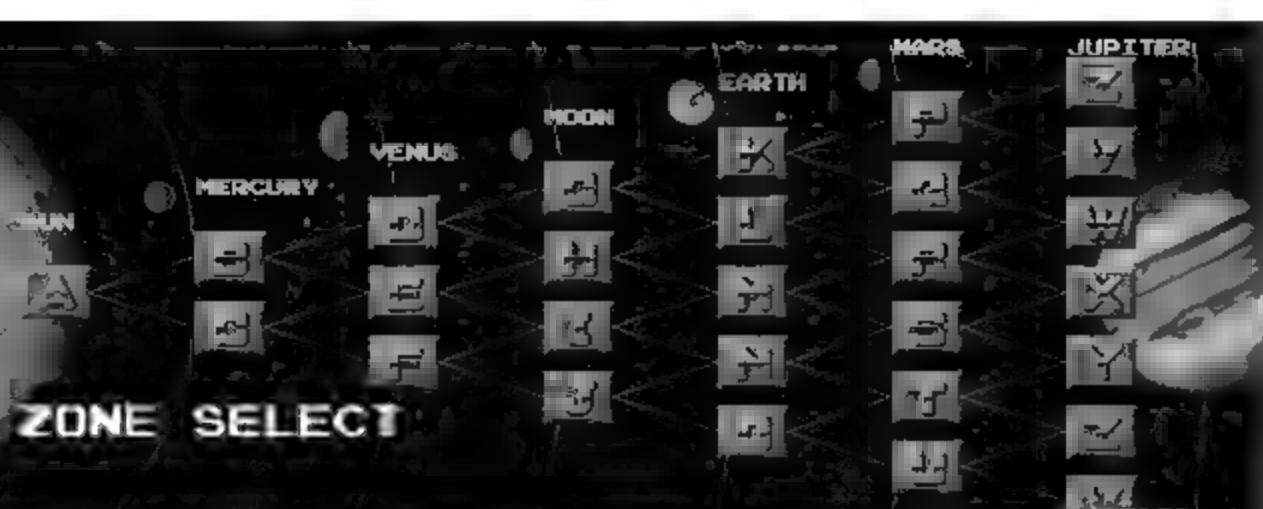
かつては高度な文明を誇った惑星ダライアスも、ベルサー軍の襲撃により滅亡してしまい、新天地を求めて旅立つたプロコとティアットは、「惑星オルガ」に新世界を築いた。それから数千年後、プロコとティアットの子孫は、祖先が昔暮らしていたというダライアス星からのSOS信号をキャッチし、強力に改造されたシルバー・ホークに乗り込んで、ダライアス星人の危機を救うため銀河系へ向かって出発するのであった。

ルート分岐の構成やゾーン数は基本的に初代と同じだが、初代のゲーム中におけるルート分岐地点での壁激突の可能性が評判悪かつたのか本作からステージクリア後にルート選択画面が表示されるようになつた。

最終ステージで登場する最終ボスの種類が3体に減ったもののエンディングは5種類用意され、プロコとティアットの子孫となる「プロコジニア」と「ティアットヤング」がダライアス星を救い、ダライアスの王に表彰されるグッドエンドや、惑星オルガに帰還したもののダライアスの人々が絶滅してしまうバッドエンドなどが見られるほか、プロコジニアの夢オチというベタなエンディングもあつた。また、ゾーンXのエンディングは、敵の同盟軍がダラ

ダライアスII

ユニアの夢オチというベタなエンディングもあつた。また、ゾーンXのエンディングは、敵の同盟軍がダラ



「ダライアスII」のルート選択MAPも画面いっぱいに表示されるので迫力ある。写真は二画面版だが、三画面版だともっと横長に広く表示される。ちなみに、2人同時プレイ時は、クリアした時点でスコアの高いほうにステージ選択権が与えられる

ダライアスシン



まるでメビウスの輪を連想するような変わった構成のルート分岐MAPを採用している

「ダライアスII」の派生として、スープーファミコン用オリジナルタイトル2作のストーリーも軽く紹介しよう。まず、「ダライアスツイン」は、プロコとティアツトの子孫たちが惑星オルガを中心に銀河連邦を築き上げたが、ダライアス星を拠点に旧敵ベルサーが勢力を結集し「ベルサー連合軍」を結成して再び進攻を開始する。というストーリーとなつておる。ゲーム内容は「ダライアスII」のアレンジ移植だがストーリー的に「ダライアスIII」的な位置付けには、ゾーンXのエンディングの続きで、「ダライアスIII」的な位置付けに近い。また、ルート分岐マップは独自の構成となつていて、最終ステージはルート分岐がなく1ゾーンのみだが、マルチエンディングの条件は通過ルートによつて決定される。



「ダライアスフォース」のルート分岐MAPも変わった構成だが基本的に2分岐となる

続いて「ダライアスフォース」のストーリーは「ダライアスツイン」の続編となつており、銀河連邦軍の正式戦闘機としてシルバー・ホークが強化量産され、そこへ再びベルサーが攻めてくるという。本作はボスのモチーフに海洋生物以外も登場するのだが最終ボスはヒトをモチーフとしたガイコツ頭で、ストーリーの冒頭に「ヒトの祖先が獣の骨を手に取つたときから、ヒトの戦いの歴史は続いている」と記載されていたのにつながる。また、エンディングメッセージも「戦いはまだ終わらない」と表示される。ここまで来ると「ダライアス」本筋のストーリーから大幅に外れてきているような気がするので、むしろ「ダライアスII外伝」と考えたほうがいいのかもしれない。

彼らの持ち帰つたデータからベルサーによるダライアス再侵攻計画が発覚。ダライアス宇宙軍はバースト機関を組み込んだシルバー・ホークバーストの開発を開始する。

しかし、ベルサーは意外な方法で侵略を開始。自己進化型プログラムによるウイルスを使い、ダライアス星系の亜空間通信ネットワークを寸断したのだ。このウイルス攻撃により、ネットワークにリンクしていた機体はすべて抵抗を封じられ、情報伝達手段も無効化。ダライアス宇宙軍は初戦でベルサーに絶対防衛ラインを破られてしまう。

唯一、バースト機関の開発を進め

惑星ヴァディスに移住した人類の一部が、故郷である惑星ダライアスへと帰還した「ダライアス外伝」のエンディングから262年が経過。

ダライアス軍の軌道上パトロール艇が、異星知性体の機体と思しき残骸を回収。その中からはアムネリア人の子孫たちの遺体が発見された。彼らはベルサーの捕虜となり、究極兵器「バースト機関」の開発を強制され、その設計データを持って脱走を図るも追撃された者たちだつた。

彼らの持ち帰つたデータからベルサーによるダライアス再侵攻計画が発覚。ダライアス宇宙軍はバースト機関を組み込んだシルバー・ホークバーストの開発を開始する。

しかし、ベルサーは意外な方法で侵略を開始。自己進化型プログラムによるウイルスを使い、ダライアス星系の亜空間通信ネットワークを寸断したのだ。このウイルス攻撃により、ネットワークにリンクしていた機体はすべて抵抗を封じられ、情報伝達手段も無効化。ダライアス宇宙軍は初戦でベルサーに絶対防衛ラインを破られてしまう。

唯一、バースト機関の開発を進め

ダライアスフォース



ステージ2をクリアした時点で、ルート選択が初めて表示される。ルート全体の内容を覚える負担を軽減したことだけでも入門者は理解しやすい

ていたティアツト宇宙軍基地だけがウイルス感染を逃れた。バースト機関の設計データがウイルスのプロテクトとして機能したのだ。

残された手段は、同基地で完成していた「バースト機関」を搭載したシルバー・ホークバースト2機によるシルバー・ホークバースト2機による敵母星への逆攻のみ。成功率0に等しい作戦に選ばれたバイロットは、人型A-I端末のT-12と、テストバイロットのリーガ・プラティカ。捕虜たちが命懸けで託したデータにあつた、敵ベルサー本星を目指し、

ネットワークのサポートを受けられない孤立無援の状況の中、2機のシルバー・ホークバーストは飛翔する。

惑星ダライアスが再びベルサーの脅威に襲われる。「ダライアスバースト」。出撃を描いたステージ1から、軌道エレベーターを通過して大気圏外へと出るステージ2までは分岐がなく、宇宙へと出たステージ3からステージ5までは、各ステージクリア時に「手に分岐する。

計5ステージでクリアという構成は、シリーズ中では短めではある。携帯ハードの開発規模ゆえのステージ数、という事情もあるのだろうが、緊張感は薄れていらない。一発の被弾できても倍率の低下に影響してスコアが下がる、というようにハイスクロアを狙う条件がシビアに設定されているので、「クリアはできるがハイスクロアを狙うと難しくなる」「短時間でスコアアタックに集中する」という方向性で、ステージ数とのバランスがとられている。

ルートは上に行くほどイージーで下に行くほどハード、というように難易度が明確に分けられており、わかりやすい。12年ぶりのシリーズ再始動にあたり、「ダライアス」への新規入門者にも理解しやすいルート分歧にしているのだ。

ダライアスバースト クロニクル

「ダライアスバースト」においてT-2とリーガ・プラティカがベルサーを撃退し勝利を収め、英雄となつた後。亜空間ネットワークの復旧が進行し、戦闘データと機体情報が各星系へと送られ、シルバー・ホークのバースト機関搭載が進む。そして人類はついに一大反攻作戦を開始する。

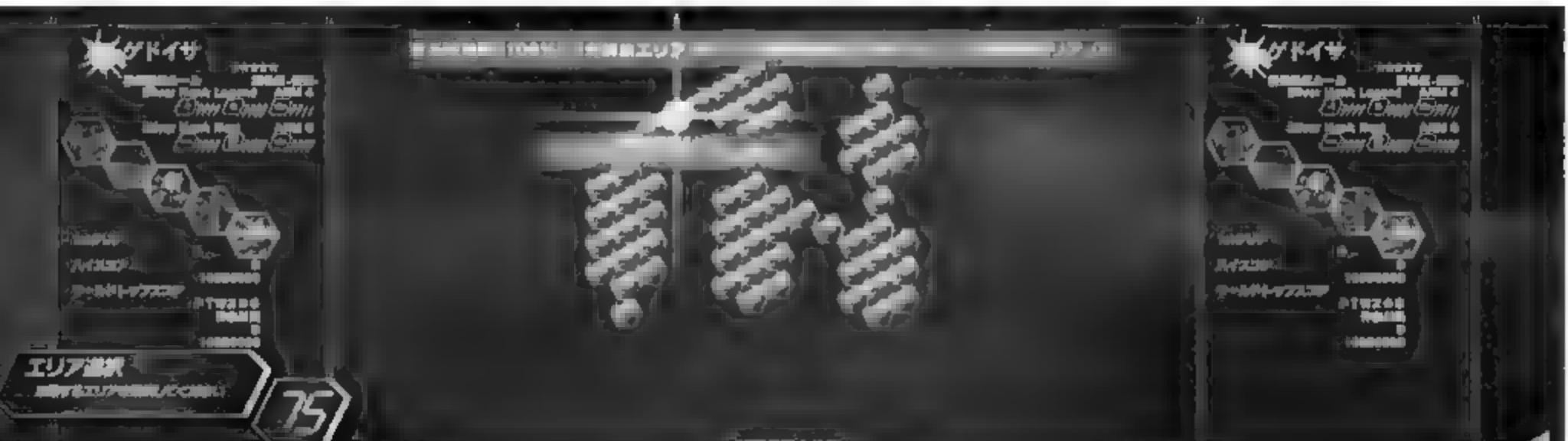
アーケードで登場した「ダライアスバーストアナザーコロニクル」はシリーズ初の4人同時プレイが可能。プレイ前にオリジナルモードとクロニクルモードを選択。オリジナルモードはイージー、ノーマル、ハードの3つのスタート地点から全3ステージを攻略する。

クロニクルモードは、最初は選べる星系はひとつだけだが、星系内のエリアをクリアすることに周囲のエリアが開放され、プレイ可能となり、選べる星系も増えていく。その経過は筐体」とに保存されるため、設置店舗ごとにプレイヤーが皆でエリアを開放していく達成感を共有できる。

反攻作戦に出撃するというストーリーは、「英雄ではない、名も無き戦士達（プレイヤーたち）の戦い」を表しているのだ。



スタート前から3分岐。イージー、ノーマル、ハードのいずれかを選択。全3ステージを攻略する



これは余談だが、星系名にはゲーム専門誌やメディアのアナグラムが混ざっているという噂も……？

ベストヨシ・デイションを維持するのも楽じゃない!?

高田馬場ゲーセン ミカド

都内のタライアス筐体設置店の中でもかなり良い状態を保っている「高田馬場ゲーセン・ミカド」で筐体メンテナンスについて取材した。

Report & Text=GERTACK!(フリーライター)
取材協力 高田馬場ゲーセン・ミカド

・ダライアス筐体 メンテナンス話

縁の下の力持ち 有能メンテナンス・スタッフの存在

高田馬場ゲーセン・ミカドにダライアス筐体のメンテナンスについて話を伺おうとしたところ、ちょうど期間限定で稼働させていた「ダライアス」のエキストラバージョンからノーマルバージョンに戻すというタイミングだったため、便乗していると話を伺うことことができた。

今回ご解説いただいた、ダライアス筐体などのメンテナンスを担当されているRAK氏は、以前にゲーム基板専門店に勤めていたこともあるそうで、基板の扱いはお手のもの。基板初心者なら失敗しがちなROMキット交換も手際よく正確に行われた。

やはり、メンテナンスで一番手間がかかるのは3台のモニタの画面調整だそうで、80年代当時の技術からして専用の調整機能などが搭載されているわけでもなく、画面パネル部分を開けた内部にある細い隙間から各調整軸を回して画面の位置やコントラストなどを微調整しなければならないので、最適化するまでに少なくとも3時間以上はかかるそうだ。

さらに、同じ三画面の「二ンジャウォーリアーズ」とは基板の仕様上、画面の設定が異なるらしく、「ダライアス」との基板入れ替えのたびに一から画面調整をやり直さなければならぬという。本当にスタッフの苦労がしのばれる。

また、モニタが劣化して画面焼けや変色があればならないし、筐体を移動させる時などにハーフミラーが割れてしまつた場合には、ガラス業者に特注で作ってもらわなければいけないし、何よりモニタもハーフミラーもかなりの重量があるので、入れ替えをするだけでもひと苦労だ。

ほかに、コントロールパネル部分も定期的にメンテナンスを行わなければならぬが、レバーとボタンは汎用の物とさほど変わらないので特に問題ないそうだ。

なお、筐体純正のレバーとボタンは操作面でも耐久度的にも難点があるので、ミカドでは最新のパーツに換装している。

せっかくなので、この機会に筐体の内部をいろいろ開けてもらえることになり、ゲーム音楽好きの筆者が一番興味深いボディソニックシートの内部構造を見せていただいた。中には、なんと上向きのスピーカーが4基搭載されているだけで、スピーカーからシート部分の振動板までの距離にある空間で起くる音圧を利用して振動させていたことが判明し、思っていたよりもシンプルな構造に驚いた。

最後に、今となっては貴重なダライアス純正筐体を店側は並々ならぬ努力で稼働させていることをプレイヤーも把握して、大事に遊んでいただきたい。

*この記事は2009年9月に取材を行い、「GAMESIDE E.V.O.」(2009年11月発売)に掲載された記事を再録したものだ。

幻のダライアス AM・ヨー版

アイス」が初めて登場したのは2009年10月に開催された第24回EVAEXPO。その際に展示されたのが、この大型筐体が主流になった頃の「アーティング」の大型筐体だ。

同社で販売する「ムーン

の「アーティング」では、この大型筐体と

「アーティング」の大型筐体と



3つのCRTモニタの画像が、斜めに置かれたハーフミラーの上で隙間なく重なって、ひとつつなぎりの画面ができるのが見える。画面の調整方法はアナログ方式なので、3つの映像をきれいに重なり合わせるのはかなり手間がかかる難易度ベリーハード



これが「ドライアス」の基板だ！数ヵ所のROMを交換することで、「ドライアス」を初期バージョンからエキストラバージョンへと変更することができる



ボディソニックシートの内部構造は意外とシンプルで、中には上向きのスピーカー4基と、シート裏に振動板があるだけ。これだけあの振動が体感できるのは驚いた



コンパネは筐体純正のボタンだと、中央にクボミがあって連打しにくいので、ミカドではレバーもボタンも新しいパーツに換装済みだ。遊びやすさもメンテナンスしている



もまだなかつたま
まだ口走ては
も受けられても
ンドりだらで
未完成版の複数の
ラジヤーンヌーやイ
チサメ型の冠
サベージーなど、元成
立では未使用となつて
しまつたボスが三画面
に登場しているほか、
山岳地帯ステーションの
では背景の配色
か製品版とは異なる
ルシェアーズは「レッ
名前だつたり、フ
グラン・攻
否が異なつてゐた
身ともうががえる

ダライアスII純正筐体を 自宅に設置していた男

今は現在、高田馬場ゲーセン・ミカドで稼働している「ダライアスII」の純正筐体は、ある方の自宅に設置されていた過去がある。

元オーナーである、ひろりん♪氏はアーケード版「ダライアス」の生粋なマニアで、ゲーム基板専門店でその筐体と出会った時に、この機会を逃したら一度と手に入らないだろうと思つて勢いで購入したそうだ。確かに、その時はすでに「ダライアスII」を設置する

ゲーセンはあまり見かけなくなり、ましてや純正の二画面筐体なんて珍しく、販売されていたこと自体が奇跡だったのかもしれない。

しかし、設置する場所は自宅の6畳間で、しかも二階。搬入するには階段を通らなければならず、ジグソー工具で泣く泣く筐体を切断し、搬入後はT字ステーで組み立て、外したバーツの組み込み作業などで丸一日間を要した。設置に苦労したかいがあり、自宅に「ダライアスII」のある生活は、日常に非日常を持ち込む楽しさを得ることができたそうだ。

時は流れ、2006年。東京は新宿・歌舞伎町にある「新宿ゲーセン・ミカド」が、N.H.の池田氏のプロデュースにより、大型レトロゲーム筐体も設置する熱い店としてリニューアルされ、のちに「ダライアス」の三画面筐体が設置された。池田氏の話によれば、ダライアス筐体を設置するまでには多大な苦労があり、地下階のゲーセンから階段を通つ



ひろりん♪氏の自宅に「ダライアスII」純正筐体があつた頃の写真。広い倉庫やガレージなどではなく自室に設置したところがスゴイ。大型筐体との生活は、慣れてしまうと空気のような存在になるとか。

Text=GERTACK! (フリーライター)

ダライアス筐体を 今から遊ぶためには？

現存する若干数の筐体が、かるうじて稼働している「ダライアス」と「ダライアスII」。「ダライアス」を遊べる店舗に行つてみたい、という方にオススメなのが、ソーシャル・ネットワーキングサービス「mixi」内のダライアスコミュニティ。ファンによって数店舗の情報交換が行われ、これをきっかけに「ダライアス」を遊べたり、という人も多いので、興味のある方はぜひ。



Text=山本悠作(編集部)

専用筐体は無くてもほかの筐体を改造して三画面筐体や二画面筐体を再現し、稼働させている店舗もある。写真はセガワールド布施の50インチ三画面筐体（※2009年 編集部撮影）

筐体)がじつは置かれていた。そして、一画面版「ダライアス」(※)も入った。ゲームセンターからは姿を消していた君に、僕はよく遊んでもらつたね。大メシ食らうな君はしばしば電源を落とされていたけど、景気の悪いお店だったから仕方ないよね。

Column

ダライアス筐体への手紙

Text=VHS(フリーライター)

筐体)がじつは置かれていた。そして、一画面版「ダライアス」(※)も入った。ゲームセンターからは姿を消していた君に、僕はよく遊んでもらつたね。大メシ食らうな君はしばしば電源を落とされていたけど、景気の悪いお店だったから仕方ないよね。

案の定、数年後お店はつぶれて君は市街地の地下ゲームセンター、エフワーンに引っ越してきました。その頃は僕も市街地の学校に通っていたから毎日会いにいった。あの店は「フーメン屋の下階のせいかカビ臭かったね。ある時中身が初代「ダ

運命」というものがあるとしたら、僕と君の関係がそうなのかもしれない。高田馬場のミカドで君の姿を見るたび、そう思つ。

君との出会いは僕がまだ義務教育中のクソガキだった頃。地元仙台のガス局近くのゲーム屋、そこはソフトの貸し出しなんかもしていた怪しい店で、ゲーム屋のクセに時代遅れの「アノターバーナー」「ボアウトラン」(初代流用

フレーム」になつたけど、インストは相変わらず「H」のまま。割られたミフーがセロテープで補修された姿は痛々しかつた。そうそう、イヤホンジャックから録音した効果音混じりのMDは今でも実家にあるんだよ。しばらくしたら専用シートを外されて奥の狭い通路側に移されたけど、丸イスでブノイする「ダライアス」はなんだか変な気分だつたな。

君がエフワーンに来てから7

年後、僕は上京したけど帰省のときは必ず君に会うようにしていた。ところが、ある時君がいなくなつた。どこに行つたのか店員に聞いて僕は驚いた。まさか新宿だなんて！

君が僕を追いかけてくれたに違いない、そう思った。

君がミカドに引き取られた時の話も聞いたよ。君はエフワーンの階段でグズつて動かなくなつたんだってね。ミカドの人が君をノコギリで脅して、そのときに傷をつけてしまつたことも聞いた。氣の毒に思つたけど、ミカドで君をあらためて見たとき、本ずは大事にされているんだなつてわかつたね。

「シルバー・ホークに顔！ ティアットが男！」

みんなー、ゲーム漫画は好きですかー？」といふこととで、幻の漫画版「ダライアス」と、「ダライアス＝サーガイア」を紹介！ かつて存在した角川書店のゲーム雑誌「マル勝スーパー・マニアコン」で連載された本作は、原作ゲームを完全無視したトンテモ漫画だったんですね！

このジャイアントロボみたいのがシルバー・ホークです
(引用写真出展：「マル勝スーパー・マニアコン」1993年1号)

Column

幻のゲームコミック 「ダライアス＝ サーガイア」

Text=有田シュン(フリーライター)

バー・ホークに封印されている進化システムの名稱」「ラスボスは異神とかいうファンタジーな存在」「ファンなら悶絶ものの内容。それもそれはす。原作を手掛けたのはあの大塚英志。あらうことか、彼の代表作「MAD ARA」と「ダライアス」の世界観をリンクさせようとしていた節があるのだ。

残念ながら単行本は出でていないので古書店などでバックナンバーを探し出して闇に葬られたダライアス伝説を後世に伝えよう！ たとえタイトさんがあがめないと云つてもネ！



*三編合冊「ダライアスII」初代「ダライアス」の筐体を流用し、インストやパネルを差し替え、画面も3つ使用する後発バージョンのこと。二画面のため操作しやすく、アイテムが消えるなど、画面版より高難度。但し2人同時プレイは処理オチが激しく簡単。

1987年。年頭のどことなく浮ついた雰囲気の中、青く巨大なコクピットがゲームセンターを圧していた。

行きつけのゲームセンターのひとつはタイトーの直営店。規模は小さいのだが『忍者ハヤテ』『タイムギヤル』や『ワイバーンF-0』といった珍しいアップライト筐体も入荷されていた。僕の周囲にはどこの駅前にもタイトーの直営店があるというイメージで、テーブル型筐体、アップライト筐体、時にはピンボールといった多彩な品ぞろえでお客を迎えていた。タイトーはアーケードゲーム文化を支えた立役者だったのだ。

予兆はあつた。行きつけの直営店は突然ゲーム機と自販機の大移動を始め、入り口の近くに大きな空きスペースを作り出していた。ボンカリと空いた空間はいかにもうつろな感じで、そこだけゲームセンターの魔法が解けて夢の国から現世に立ち返ったようだつた。

「なんでこんなに大きなスペース空けるんです？」

直営店の店員は当時20代半ばのお兄さんで、丸顔にメガネをかけた優しげな人だつた。ゲーム好きというのは互いのことが分かるものだが、僕はお兄さんに『同類』のにおいをかぎ取つていた。お兄さんは僕の質問に、秘密を打ち明ける口調で言つた。

「ピックリするモノが来るよ」

ゲームセンターは夢の国で、「新入荷」は新たな魔法と同義。直営店に訪れるパンやトラックはいつも見たこともない驚異を運んできてくれていた。そんなだつたから、僕は『ピックリするモノ』というキーワードに小学生のように食いついた。

「何が来るんです？」

「絶対に、ピックリするモノ」

お兄さんは黒縁メガネの奥でニッコリと笑うと、仕事に戻つていった。

その背中は何となく嬉しげだつたから、僕は『同類』としてこれ以上の詮索はすまい、と心に誓つた。

『絶対にピックリするモノ』とはこれであつたか。

青いコクピットの後ろにはすでに人だかりができていて、僕もその中へと混じる。

とにかく、音がすごかつた。近くにいる僕にどんどん、どんどん、と震動が伝わつてくる。順番待ちの人々の中から声にならない驚きの声が漏れる。何が起つているのか、コクピットの中をのぞき込むとするが先客たちの背中でよく見えない。輝く横長の席のようなものがあることと、そこで何か大きなものが動いていることだけがわかる。このコクピットは何なのか。お兄さんはジャ

箭 本進 Shinichi Yamoto

ンバーを着た技術者風の人と何やら話し込んでいて、これが何なんか聞くわけにもいかない。待ち続ける僕の前で、何組かがコクピットに潜り込んでは轟音とともに散華していく。

そしてついに僕の番が来た。

狭いコクピットに潜り込み、妙に硬いシートに腰を落ち着ける。

正面に転じた視線が釘付けになった。黒々とした闇の奥に、絵巻が広がっていたからだ。先客のプレイの名残か、そこには青く輝く空と険しい峰々が描かれていた。TVゲームの画面のようだったが、ありえない広がりがあった。こんな横に長いブラウン管なんて存在しないし、「画面」は少し奥まつた位置に設置されているようだった。『博物館のケースの中に展示されたハイテクの絵巻』、それが最初の感想だった。

(こんなものを遊ぶとなると、いくら取られるんだ)

ゲーム機であることを思い出すと、次に値段が気になつた。

「1プレイ200円」という表示は無情なものだったが、僕は財布の中から100円玉を取り出してコイン投入口に投入する。ずん、という震動が下半身にあつた。コインの投入音だ。このコピットのシートは揺れるのだ。

スタートボタンを押すと、目の前に巨大な洞窟が広がつた。単純に表示が切り替わったのではない。空間的な意味で「広がつた」のだ。

横に広い絵巻のような画面が少し奥まつた位置に配されている、二つの意味での「広がり」だ。広大な洞窟の奥から、無数の敵機が殺意とともに襲いかかってくる。体当たり。僕の自機はわずか数秒で沈む。失意はなかつた。僕は切実に、この映像を見続けたい、と

願つた。願いが通じたのかはわからないが、二機目はもう少し長く持つた。最後の一機目は、緑色に輝くバリアさえつけることができた。洞窟の奥へと進んでいく。この先には何があるのだろうか。BGMがフェードアウトし、画面が暗転する。

轟音。

WARNING!

A HUGE BATTLESHIP

KING FOSSIL

IS APPROACHING FAST

警告のサイレンとともにシートがびりびりと震え、自機は広大な空間に放り出される。行く手に現れたのはふわふわと浮いているだけのボールで、そのたわいなさがかえつて不吉なものを感じさせる。ボールの後に、巨大な影がゆっくりと姿を現す。……まるでメカニカルなシーラカンス。「巨大戦艦(HUGE BATTLESHIP)」の名にふさわしい。BGMに合わせて震動するシートが圧迫感を増幅する。何をしてくるか皆目わからないが、せめて正面の遠い位置で攻撃に備える。シーラカンスの口が開き、扇状の光弾が吐き出される。あまりの速度に避けることさえできない。緑色のバリアが一瞬にして消し飛び、本体が無防備になる。まずい、と思う間もなく、最後の自機が炎と化していた。これが僕と「ダライアス」の出会いだった。

そして僕はタイトーの直営店に通い詰めた。「ダライアス」は常に盛況で、10~20分待ちくらいは当たり前だったが、そこにはごく緩やかなコミュニティめいたものがあつた。ひとりでクリアできるようになつてからは2人プレイにはまつた。有限のパワーアップをいかに分配するかが楽しかつた。平均的にパワーアップさせるのか、ショット担当とボム担当にするか。貴重なアームはどうするのか。共倒れしないようなギリギリのライン。「ダライアス」を一周した

後にはスポーツに似た気持ちの良い疲労感があった。ボディソニックの震動にさらされた下半身に残る痺れと、集中から解放された快さがそう思われたのかもしれない。僕はこの疲労感が好きだったから、1日3~4回クリアするくらいは当たり前だった。どういう種類のスタミナだったのか、今もよくわからない。付き合わされる友達はいい迷惑だつただろう。雑誌「Beep」のソノシートを切り切れるほどに聞くだけでは飽き足らず、大胆にもテレコを持ち込み、BGMを録音するようになつた。なぜか恥ずかしさと後ろめたい気分があつた。カバンの中からケーブルだけを伸ばしてヘッドフォン端子につなぎ、こつそり録音するのが僕の手口。同じようにテレコをこそそそと操作する同志たちがいたが、気づかないふりをするのが僕なりの思いやりだった。直営店にはメガネのお兄さんと年配の方がいたが、録音は理解がありそうなお兄さんがいるときによつた。BGMを長く録音するためにボス戦でギリギリまで粘る人もいたが、そういうことをしないのが僕の流儀だった。何となく、お兄さんに悪い気がしたのだ。

いつも温厚なお兄さんだったが、その表情が一変したことがある。

『ダライアス』はその日も盛況で、学生服を着崩した乱暴そうな少年がコクピットに座つていた。彼は初めてプレイしたようで、あつという間にゲームオーバーとなつてしまつた。少年に怒気が満ち、間髪入れず鈍い音が響き渡る。筐体を蹴つたのだ。瞬間、「ダライアス」の三つの画面が暗転した。華麗な絵巻は去り、黒い間に「TILT」の文字が浮かぶのみ。周囲の空気が凍り付いた。少年もぼうぜんとしている。幾筋もの厳しい視線が少年に突き刺さる。少年の行動は迅速だつた。何か恫喝めいた声を上げながらコクピットを抜けると、小走りに店外へ出て行つたのだ。自転車の鍵を開け、スタンドを外す動作の素早いこと。入れ替わるようにお兄さんが走つ

てきた。見たこともない険しい表情。お客様が慌てて道を開ける。少年を追おうとしたが、かろうじてという感じで踏みとどまる。踵を転じたお兄さんはすごい勢いでカウンターへと戻り、「調整中」の張り紙をコンパネに貼ると、「ダライアス」の電源を落とし、マニュアルと首つ引きで何やら作業を開始する。

「すいません。しばらく調整中になるんで、別のゲームで遊んでくださいね」

順番待ちの人々に笑いかけるお兄さんはいつものお兄さんに戻つていた。

二画面筐体は直営店の日常になつた。プレイ料金は100円になり、「ダライアス」がエキストラバージョンになり、「ニンジャウォーリアーズ」に差し替わつた(「ニンジャウォーリアーズ」の思い出もとても多いが、それはまた別の機会に譲る)。お兄さんはメンテナンスの難しさを嘆き、ボディソニックの震動に近くのキャラバーから苦情が来たと愚痴つていたが、なぜかその顔は誇らしげだつた。「ニンジャウォーリアーズ」の旬が過ぎてからは「ダライアス」と交互に入れ替えていたのだから、お兄さんとしても二画面筐体には思い入れがあつたのだろう。だから、ずっと、こんな日々が続くような気がしていた。

魔法が解ける日が来た。

今日は「ダライアス」だろうか、「ニンジャウォーリアーズ」だろうか。そんなことを考えながら直営店に行くと、二画面筐体があつた場所はボックカリと空いたスペースになつていた。電子の巨大絵巻は消え去り、経年劣化で色が変わつた床と壁があつた。ここは惑星ダライアスでも、魔王バングラーが統べる国でもなく、大阪府某市の一角だつた。風適法の許可を受けている以外は何の変哲もない土

地であり空間。番地があり、所有者がいて、地代と税金が発生する、これ以上なく記録された、ほかと何も変わらない場所。終わりなき日常の一部。三画面筐体が電源を取っていたであろうコンセントは黒くすすけており、電子の巨大絵巻が燃え尽きた後のようにだつた。

直営店にもうひとつ変化があった。お兄さんの姿を見ることがなくなつていたのだ。ずっと店番をしている年配の方にお兄さんのことを聞こうとして慄然とした。

僕はお兄さんの名前を知らなかつた。

おどおどと『あのメガネの人』に関して聞く僕に、年配の方は素つ気なく、
「別の店に行つたで」
とだけ答えた。

時代は移つた。三画面筐体も、その後を継いだ二画面筐体も、『ミッドナイトランディング』もすべてが伝説になつた頃。ふらりと立ち寄つたゲームセンターに青いコクピットがあつた。のぞき込むと、そこには『ダライアス』の宇宙洞窟が広がつてゐた。旧友に再会したような懐かしさがあつた。年月がたつたにもかかわらず、旧友は変わらず僕に接してくれた。A・B・D・H・M・R・X。△○□×はかつてとまったく同じように轟沈した。

そのゲームセンターでも三画面筐体は『ダライアス』と『ニンジャウォーリアーズ』がローテーションしていた。僕はゲームセンターのスタッフの中にあの丸く優しげな面影を探したが、それらしい人はいないようだつた。僕は久々の再会に、貪るようにゲームを遊んだ。快い震動の中、僕はあることに気づいた。

このゲームセンターから三画面筐体がなくなつた時、どうするの

だろう。

それは青天の霹靂へきれいだつた。『思いがけず突然起ころる予想外の出来事』を指して『青天の霹靂』という。一度喪失を経験しているのにもかかわらず『青天の霹靂』であつたこと、それが当時の僕の意識であつた。恥を忍んで書く。『青天の霹靂』であつたのだ。

ゲームは失われゆくものだ。三画面筐体のような特殊なモノならなおさらのことだ。

筐体を個人所有できても、経年劣化や整備ノウハウの散逸を止めることはできない。

ならばどうするか。経験を刻み込むしかないだろう。覚えて、伝えるしかないだろう。

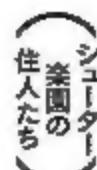
僕は再び三画面筐体を貰りはじめた。ボディソニックの肌触りとレバーの手応えが、さまざまな記憶をよみがえさせてくれる。至る所の駅前にタイトーの直営店があり、青い三画面筐体があつた。ボリュームつまみを失つたあいつ、コンパネの塗装がはがれた痛々しいあいつ、ボタンの所を煙草の火で焼かれたとおぼしきあいつ。ボディソニックが故障していたのか、意図的に停止していたのか、シートが震動しなかつたあいつ。生の体験を記憶すること、伝えること。それにどれほどの価値があるのかはわからない。多くの人に伝える手段は持つていないが、それを得たときは必ず、伝えるのだ。

メガネのお兄さんは、あの時確かに僕と『同類』のゲーム好きだつた。あれから結構な年月がたつたが僕はいまだにゲーム好きだ。お兄さんはまだ『同類』でいるだろうか。2009年12月、『ダライアス』が12年ぶりに復活する。僕は『ダライアス』の復活に喜びを感じる。お兄さんもどこかで『ダライアス』の復活を見て、『嬉しい』と思つてくれると嬉しい。





母なる雑誌ゲームサイド。絶滅の危機に瀕した彼らは最後の手段であるシューティング専門誌を発信させた——。この本は、そうなる前の本誌特集の再録本です。



山本：本書の編集長。
別名恐ろしい子。『スタソル』で11連射できる
が見た目は中高生。



みどり：本書のデザイナーで永遠の14歳。STG
も英語的な意味のシャーター(FPS)も大好き。

機会に恵まれまして、紙で出版しました。
みははーん。過去の特集を再録するといつたりつたり、
特集名が微妙に変わったりするのはなぜ?」

山 そのままの再録だと、当時の新作記事は矛盾が出たりする。例えば「ダライアス特集」は特集当時、「ダライアスバースト」開発時の取材が載つて、機体選択画面にパイロットが表示される画面とか製品版では最終的に採用されなかつた仕様が載つてたりした。それは誤解を招くので、中身も特集名もリメイクしました。

みなるほど。あ、メール投稿が届いてるよ。

白 分はロートルなので(理由になつてない?)

弾幕系シューティングはいまいち不得手です。最近『赤い刀真』を入手したのですが、画面が敵弾で埋まるときって自機すら見失ってしまいます。何かコツが要るのでしょうか?

(メール投稿／のけもの)

山 弾幕が苦手な人は、自機の周囲だけ集中して見て弾避けすると基礎力が身につくみたいですよ。『赤い刀真』は僕も好きですねー。

み ゲーセンで遊んだあと自宅でもやつてるよね。

シ ユーティングはあまり得手ではありませんが、ガメシテを読むと、ついついソフトを引ひ張り出してやつてしまします。『インヒヤつじられ』のようなヘタレプレイが基本ですが……。

(メール投稿／善き哉)

山み山 「V.O.I.O.?」数が巻き戻る
シルバーガン現象(仮称)に騒然
みなさん、こんにちは。○郎です!
みなさん、こんにちは。○郎つてなによ!
「ショーティングゲームサイド」から読み始めた
てくれた読者さんに由「GAMESIDE」のバックナンバーのお問い合わせを頂く」ともあったのだけど……。シートティング特集号の由「GAMESIDE」つて早々に完売してるんだよね。それで、特集単位で電子書籍化しようかと思つてたんだけど……。

山み ゲームは遊びなんだし、へたれていても本人が楽しめればOKでしょう。
山 それでは、次回もお楽しみに!!

■ 編集部 Twitter 更新中!

<http://twitter.com/gameside>

ほぼ毎日、更新中。ミニブログ「Twitter」の編集部公式ページです。ゲームの話題や日常のつぶやきが満載。次号の発売予告など新刊情報も世界最速で告知します!(※Twitterの利用登録をしていない方でも、編集部の発言は上記URLから誰でも自由に閲覧できます。お気軽にご覧ください)

■ GAMESIDE BOOKS 公式サイト

ゲームサイト編集部の新刊情報は、公式サイト<http://gameside.jp>にて、随時公開しています。無料メールマガジンの登録も受付中!!

■ おたより募集中!!

本誌の感想やリクエスト、イラストなど、郵便またはメールにて、受け付けております。

〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル 株式会社マイクロマガジン社

ゲームサイト編集部「シューティングゲームサイド」係

Mail : gs@gameside.jp URL : <http://gameside.jp/>



【「デスクリムソン」シリーズ 高山県／天翔あさる】
旧ゲーサイ休刊時に「いつかまた復刊することを願い、せつがくだから、このイラストを送ります」と頂いたイラスト。本誌も照準がブレないように頑張ります。(山)

■ 編集後記

本書を出すにあたってまず考えたのが、ただの再録本にするのではなく、今読む価値のある本にしたい、ということでした。「シューティングゲームサイドVol.1」のハドソンシューティング特集では、「キャラバンについてもっと詳しく知りたい」とご意見をいただきました。「Vol.2」のグラディウス特集では「コンシューマ版の記事が少ない」とご指摘をいただきました。このあたりのリクエストには何かの機会にお応えしたいと思っておりましたので、今回はそれを補完できる記事を本誌の前身「GAMESIDE」から加筆修正の上、再録しています。新旧特集を併せてご覧いただけますと幸いです。また、「GAMESIDE」時代からの読者様からはかねてより総集編を希望される声も多数いただいておりました。本書も総集編のひとつの形として作ってみましたが、いかがでしょうか？ それでは、次は「シューティングゲームサイドVol.4」(2012年発売予定)でお会いしましょう。

(山本)

ライター募集中！

編集部では本誌の原稿を書いて頂ける
ライターを募集しております。

■ 応募要項 ■

編集やライターなど実務経験のある方や編集知識に優れた方はもちろんのこと、実力次第では未経験者や兼業ライターも歓迎致します。

＜必要書類＞

- ①履歴書（PCのメールアドレスを必ず明記）
- ②自由課題（ゲームの紹介文やコラム、企画原稿など。形式は自由）

※経験者の方は、雑誌・書籍・WEB等に掲載された

記事のコピーを同封。

※募集はPCとネット環境をお持ちの方に限ります。

必要書類を「ゲームサイド編集部ライター応募」係宛に郵送後、gs@gameside.jpまで書類発送完了の旨メールでご連絡ください。応募から2ヶ月が過ぎても編集部から連絡がない場合は不採用とご了承ください。

このたびの東日本大震災にて被災された地域の皆様に、
心よりお見舞い申し上げます。
また、犠牲になられた方々、ご家族の皆様に、
深くお悔やみ申し上げます。
被災地の一刻も早い復旧と、
皆様のご無事を心よりお祈り申し上げます。

編集部一同



シューティングゲームサイド Vol.0

※電子版

2011年11月30日 初版発行

2011年12月29日 第2刷発行

STAFF

●発行・編集人 武内静夫

●編集 山本悠作 (ゲームサイド編集部)

●記事

有田シュン	富島宏樹
小川哲弥 (トーリアス)	ヌマサキ・アバッチ・ヒロタカ
GERTACK!	畠山欣文
風のイオナ	罰帝 (パンダコネクション)
小日向ななみ (武蔵野プロ)	VHS
ジストリアス	藤井ファール (武蔵野プロ)
高岡昌己	山田昌己
多根清史	箭本進一
CHIEF	

●写真

ジストリアス

●タイトルロゴ&表紙&本文デザイン

高橋みどり (マイクロハウス)

●撮影協力

高田馬場ゲーセン・ミカド

●印刷

図書印刷株式会社

●発行

株式会社マイクロマガジン社

URL <http://www.microgroup.co.jp/mm/>

〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル

TEL 03-3206-1641 FAX 03-3551-1208 (販売部)

TEL 03-3551-9569 FAX 03-3551-6146 (編集部)

©2011 MICRO MAGAZINE Printed in Japan

本書の無断転載は、著作権法上の例外を除き、禁じられています。

本書の内容に関する電話でのお問い合わせは、一切受け付けておりません。
また各メーカーへのお問い合わせもご遠慮ください。

著作物の扱いと引用についての基本方針

※本書に引用されているゲームタイトル及びすべての画像は、各著作権者の登録商標及び著作物となります。

※弊誌ではゲーム紹介記事におきましては著作権者であるメーカー各社協力のもと、画面写真及び図版を掲載しております。

※一部の批評記事・研究記事・評論記事におきましては著作権法第三十二条「公表された著作物は、引用して利用することができます。この場合において、その引用は、公正な慣行に合致するものであり、かつ、報道、批評、研究その他の引用の目的上正当な範囲内で行なわれるものでなければならない。」の見解に基づき、ゲーム文化の批評・研究を目的として必要最小限(1枚)の写真及び図版を出所及び出典(発売年、発売当時の発売元等)表記の上、引用し掲載致しております。

ご理解の程、宜しくお願い申し上げます。

WARNING! ガスト・ノッチな気分でDestroy Them All!!

シューティングゲームサイド SHOOTING GAMESIDE VOL.0



XEVIAUK

©NBGI

- 復刻されたナムコ名作シューティング
- ◆ゼビウス開発者インタビュー
- ◆グラディウス 進化系統図 ◆ビッグコア大百科
- ◆ダライアス シリーズ紹介 ◆ZUNTATA
- ◆シューティングゲームの美学
- ◆ハドソンのファミコン大会「全国キャラバン」
-etc.

一冊まるごとシューティング!